[...]eliebtesten Jugend-, Turn- und Volksspiele

für

Schule u. Haus, Turnvereine, Spielgesellschaften, höhere Lehranstalten u. s. w.

Von

August Schlipköter,

Lehrer.

Ansbach.

Druck und Verlag von C. Brügel & Sohn.

Die beliebtesten Jugend-, Turn- und Volksspiele

für

Schule u. Haus, Turnvereine, Spielgesellschaften, höhere Lehranstalten u. s. w.

Von

August Schlipköter,
Lehrer.

Ansbach.
Druck und Verlag von C. Brügel & Sohn.

Inhalts-Verzeichnis.

Singspiele.

I. Für kleinere Mädchen (auch für die Knaben der Unterstufe).

II. Für Mädchen der Mittelstufe.

Hüpf- und Springspiele.

Hauptsächlich für Kinder.

Kampf- und Jagdspiele.

Für Kinder und Erwachsene.

Kettenspiele.

Hauptsächlich für Kinder.

Sonstige verschiedene Belustigungen im Freien.

Für Kinder und Erwachsene.

Zimmerspiele.

I. Spiele für eine Person.

II. Spiele für zwei oder mehrere Personen.

III. Gesellschaftsspiele.

A. Für Kinder und Erwachsene.

Der deutschen Jugend

und

dem deutschen Volke

in Liebe gewidmet.

Der Verfasser.

Einleitung.

„Erkenne das Edle!“

Wieder einmal ein Spielbuch! So werden diejenigen, welche diese kleine Spielsammlung in die Hand nehmen, ausrufen. Freilich gibt es Bücher genug von dieser Art; doch geschieht die Herausgabe meiner Spielsammlung hauptsächlich aus dem Grunde, dem Mangel der meisten bisherigen Spielbücher, welche wohl eine große Mannigfaltigkeit von Spielen besitzen, die aber zu wenig den Bedürfnissen und dem Interesse der Kinder und Erwachsenen entsprechen, abzuhelfen. Möge ferner auch dies Büchlein dem Jugend- und dem Volksspiele in unserm Vaterland immer mehr Eingang verschaffen und einem jeden den hochpädagogischen Wert der Spiele erkennen lassen.

Das Spiel ist das edelste und schönste Vergnügen unserer Kinder und sollte auch für Erwachsene eine Quelle reinster Freuden sein.

Leider bildet heutzutage in fast allen Gegenden unseres Vaterlandes der Tanzsaal den Mittelpunkt der meisten Vergnügungen. Selbst in den abgelegensten Dörfern hat man schon heutzutage für eine gute Einrichtung eines solchen gesorgt. Wer wollte über ein Tänzchen in Ehren spotten! Aber leider kann man sich der Ueberzeugung nicht verschließen, daß auch in unserer Zeit die Tanzlust in durchaus tadelnswerter Weise entwickelt und bei vielen Menschen so zur Leidenschaft geworden ist, daß solchen der Tanzsaal am Sonntag der liebste Aufenthaltsort wird. Besonders ist dies vielfach der Fall in den ländlichen Gegenden, wo den Bewohnern wenige Abwechselungen geboten werden. Ja, die Tanzsucht wird thatsächlich gegenwärtig ein Unglück für manches Mädchen und viele Burschen. Bei aufmerksamer Beobachtung kann man sich des traurigen Urteils nicht verschließen, daß die Tanzsucht häufig eine Klippe wird, an der die Ehre beider Geschlechter strandet. Auch verleitet die Tanzsucht zu unnützen Ausgaben. Jedoch können diese wirtschaftlichen Schäden, welche mit solcher Vergnügungssucht eng verknüpft sind, nicht als die schlimmsten betrachtet werden. Viel trauriger sind die sittlichen Folgen. Die Lust an einem ruhigen rechtschaffenen Leben und edleren Freuden und Genüssen erstirbt. Der Verkehr der Geschlechter wird namentlich durch den Einfluß der Tanzmusiken ein erschreckend dreister. Oft führen betrunkene Burschen halbbetrunkene Mädchen heim. Der Charakter manches Jünglings und mancher Jungfrau geht so allmählich zu Grunde. Sagt doch mit Recht ein einsichtsvoller Erzieher: „Auf dem Tanzboden erbleicht die Unschuld, auf dem Wege nach Hause wird sie zu Grabe getragen.“ Mancher wird mir entgegenhalten, das Tanzen sei doch eine gesunde Bewegung des Körpers.

Ja, freilich! Wenn die Tänze von sehr kurzer Dauer sind und nur sehr mäßig getanzt wird. Aber, wo geschieht das?! Man bedenke nur einmal, wie sehr das Gehirn zu leiden hat durch die fortwährend fast gleichen Sprünge immer in derselben Runde! Welche ungewohnte Arbeit ist ferner das Tanzen für den Körper! Wie sehr haben die inneren Organe, wie Leber, Nieren und andere Teile des Körpers durch das stetige Springen zu leiden! Wie schnell und unnatürlich wird der Schweiß hervorgerufen! Wie plötzlich wird der Körper wieder durch einen kühlen Trunk oder durch Luftzug abgekühlt! Wie wird anstandshalber kein Tänzchen abgeschlagen! Endlich, was für eine schlechte, staubige und wenig sauerstoffhaltige Luft ist in einem Tanzsaal, in welchem 200 Menschen sich befinden, vorhanden! Sollte man es glauben, daß noch Eltern genug vorhanden sind, die ihre Kinder, bevor diese zur Schule gehen, schon die kunstvollen Sprünge beibringen, als wenn sie fürs Leben notwendig wären! Wie wirkt aber ganz anders als „der Tanz" „das Spiel" auf den Menschen. Während jener fast nur schlechte Folgen zeigt, wird durch dieses nicht nur der Geist und der Körper gebildet, sondern auch das Gemüt des Menschen veredelt.

Ja, Spiele sind Bedürfnisse des Lebens. Sehen wir uns nur einmal den Säugling in der Wiege an. Sobald er seine Ärmchen gebrauchen kann, fängt er an zu spielen. Wie viel Freude bereitet einem Mädchen, welches noch nicht zur Schule geht, die Puppe und einem kleinen Knaben das Pferd und die Peitsche oder der Sandhaufen, den er verarbeiten darf! So sind Spiele die ersten Beschäftigungen unserer Kindheit und bleiben auch die angenehmsten unseres ganzen Lebens hindurch. Sie fördern die körperliche Entwickelung des Kindes und üben im Gebrauche der Sinne und Glieder. Darum ist es Pflicht des Erziehers, den Spieltrieb der Kinder mit Umsicht und Gewissenhaftigkeit zu pflegen, damit die mannigfachen körperlichen und geistigen Kräfte und Anlagen zur Entfaltung gelangen.

Das Spiel ist eine notwendige und wohlthuende Abwechslung zwischen Arbeit und Erholung. „Das größte Geheimnis der Erziehung", sagt Rousseau, „besteht darin, daß die Uebungen des Geistes und Körpers sich gegenseitig zur Erholung dienen." Haben die Schüler mit angespannter Aufmerksamkeit bereits zwei Stunden in der Schule zugebracht, dann ist auch für sie eine kurze Zeit der Freude und Erholung notwendig. Jeder Pädagoge wird gefunden haben, daß der Geist der Kinder hernach um so frischer und zur Auffassung seiner Worte tüchtiger ist. Ein Kind, welches nicht Lust zum Spielen zeigt, ist krank, selbstsüchtig oder störrisch; ein Kind, welches nicht spielen darf, wird mürrisch, ungezogen und faul. Will der Lehrer recht erziehen, so muß er durch passende Spiele dafür sorgen, daß der angeborne jugendliche Frohsinn beim Kinde nicht erstickt wird.

Geist und Körper müssen harmonisch gebildet werden. Keiner darf auf Unkosten des anderen geübt und vernachlässigt werden. „Wirft man auf die eine Wagschale zu viel, so sinkt die andere." Wie ungern sieht es der Lehrer, wenn einige Kinder seiner Klasse Kopfschmerz, Nervosität, Angst, Lebensüberdruß, Verschlossenheit,

Menschenscheu u. a. ähnliche Erscheinungen zeigen. Woher kommen sie? Durch allzustrenge Härte und Kummer. Möge doch jeder dafür sorgen, daß solche der Jugend fern bleiben. Die Kinder werden sich dann umsomehr in ihrer natürlichen, liebenswürdigen, unschuldigen Offenheit zeigen. Sie erfreuen dann Lehrer und Eltern. Dann kann man auch von den Schülern sagen: „Wie sie alle lustig sind, flink und froh sich regen!“ Lust zum Spiel gibt auch Lust zur Arbeit; denn es birgt in sich selbst That und Genuß, Streben und Ziel zugleich.

Im Spiele lernt man Umgang mit Menschen. Jeder ist dazu in der Welt, um etwas zu schaffen und seinen Mitmenschen nützlich zu werden. Hierzu gehört aber der Umgang mit Menschen. Dieser ist ja unbedingt notwendig, wenn einer weiter kommen und wenn er nicht ein Sklave seiner selbst oder Mitmenschen werden will. Ferner auch dazu erforderlich, damit er nicht leicht in Feindschaft gerate und eigensinnig auf seinen Kopf beharre. Das Spiel ist nun das Mittel, welches zu den Tugenden des geselligen Zusammenlebens erzieht. Es finden sich auf dem Spielplatze Kinder von verschiedenem Alter, verschiedenem Charakter, verschiedenem Temperamente und aus verschiedenen Familien zusammen. Und wie leicht lernen sich Kinder beim Spiele kennen, schätzen, lieben und verstehen, was ja für ihr ganzes Leben von so großem Werte ist. Auch hat das Kind auf dem Spielplatze Gelegenheit, seine Kraft an der seiner Genossen zu messen; es bleibt dadurch vor einer Ueberschätzung seiner eigenen Kraft und vor Geringschätzung seines Nächsten bewahrt und lernt somit Eintracht und Gemeinsinn anwenden. Die gesellschaftlichen Tugenden, wie Nachgiebigkeit, Aufrichtigkeit, Unterordnung, Offenheit, Freundlichkeit und Wahrheit werden unbewußt angeeignet.

Das Spiel ist ein wichtiger Faktor zur Bildung des Willens; denn es führt zur Selbstbeherrschung, zur Besonnenheit, erzieht zur Aufmerksamkeit, zur Raschheit des Entschlusses, zur Wahrnehmung und Benutzung des günstigsten Augenblickes, zur Ausdauer; ferner wird durch das Spiel der häusliche Fleiß gehoben; denn die große angeborene Trägheit mancher Kinder wird gerade durch die Laufspiele vertrieben. Vor allem fördern die Spielregeln auch bei dem Kinde den Gehorsam.

Das Spiel begünstigt die freie Entwickelung der im Kinde verborgenen Geisteskräfte und fördert die Entwickelung der geistigen Fähigkeiten. Im Innern eines Kindes liegen wohl manche Kräfte verborgen, welche keine menschliche Kunst hervorzuholen imstande ist. Erst draußen unter freiem Himmel, in Gottes schöner Natur, wo beim kindlichen Spiele sich Körper und Geist ungehindert regen dürfen, da kommen solche Anlagen zur Entfaltung, und damit wird der Grund zur künftigen geistigen Selbständigkeit gelegt. Das Spiel fördert unbedingt Aufmerksamkeit, schnelles Besinnen, Geistesgegenwart, übt Auge und Ohr, gewöhnt an scharfes Beobachten, Vergleichen und Beurteilen. Das Spiel ist daher ein schützender Damm gegen die verderbliche Langweile und den Müßiggang, den Anfang aller Laster. Ja, es ist die Vorschule des Handelns des ernsten Lebens, und ein Lehrer, welcher scharf beobachtet, erkennt aus ihm

die geistigen Anlagen und auch wohl den künftigen Charakter eines Kindes.

Das Spiel gibt dem Lehrer auch Gelegenheit, die Individualität seines Schülers kennen zu lernen. In der Schule zeigt sich das Kind wohl selten so, wie es ist; denn manche sind zu ernst bei der Sache, andere sind wiederum zurückhaltend und besitzen große Furcht vor dem Lehrer. Im Spiele dagegen gibt sich das Kind so hin, wie es ist, es bewegt sich ungezwungen. Beim Spiele liegt die Seele des Kindes offen da, wie ein aufgeschlagenes Buch; der Pädagoge sieht im Spiele wie in einem Spiegel das treue Lebensbild seines Schülers; der Lehrer braucht nur die Augen zu öffnen, um die einem jeden unter seinen anvertrauten Kindern eigentümlichen Anlagen, Eigenschaften, Neigungen, mit einem Wort, die Individualität, desselben einigermaßen kennen zu lernen; jeder muß ja nach derselben die Behandlungsweise seiner Schüler einrichten, und jedem Lehrer ist sie notwendig.

Das Spiel erweckt und sichert dem Lehrer das Vertrauen und die Liebe seiner Kinder. Wie gern sehen sie es, wenn der Lehrer mit ihnen spielt! Wie innig bitten sie ihn dann in jeder Pause! Sei der Lehrer ein Kind mit ihnen und ihr Spielgenosse. Dann werden sie ihn lieben, ihr ganzes Vertrauen ihm entgegenbringen. Dann gehören auch die Herzen der Schüler dem Lehrer. Um wie viel leichter wird dann die Arbeit des letzteren sein? Es schadet auch der Autorität des Lehrers nicht, wenn er ein Kind mit Kindern ist. Vielmehr wird er sich noch mehr Achtung hierdurch erwerben. Bedenke doch ein jeder das Wort: „Heiterkeit ist der Himmel unter welchem alles gedeiht, Gift ausgenommen."

Ja, noch mehr! Im Spiele wächst auch das Zutrauen zur eigenen Person wie zur ganzen Menschheit; denn selbst das schwachbegabte und mutlose Kind ist wenigstens auf dem Spielplatze seinen Mitschülern ebenbürtig und das gibt Vertrauen zu sich selbst und der ganzen Menschheit. Manche Schwierigkeiten muß das Kind überwinden und daraus entsteht Freude.

Aus dem Spiele erwächst die Liebe zur Arbeit. Mit welcher Lust gehen die Kinder zur Schule, wenn sie sehen, daß der Lehrer nicht nur warnen, tadeln und strafen, sondern auch in ungezwungener Heiterkeit mit ihnen fröhlich sein kann. Freudig blicken sie zu ihm auf; denn sie wissen, der Lehrer ist ihr Freund. Die Kinder nahen sich ihm nicht mehr in banger Furcht, sondern eilen ihm freudig entgegen und suchen ihre Liebe und ihren Dank auf jede Weise kund zu geben. Spiele sind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an sich fesselt. Die Schule wird dann werden, was sie sein soll, eine Stätte der Freude für Schüler und Lehrer. Dann werden auch die Tugenden, welche unser heutigen Jugend noch vielfach fehlen, wie Anstand, Höflichkeit, Bescheidenheit und Freundlichkeit wieder erblühen.

Das Leben auf dem Spielplatze bewahrt das Kind vor bösem Umgang. Es ist ja die Aufgabe eines jeden Erziehers, das Kind auf gute Bahnen zu führen. Jeder Lehrer, jede Mutter, jeder Vater ist bemüht, es vor bösen Sitten zu hüten. Dort auf dem Spielplatze befindet es sich in guter Gesellschaft; denn dort werden nun gemeine

Reden und Handlungen, wie Schimpf- und Fluchwörter und Rohheiten nicht gehört und auch nicht geduldet. Sollte dem Kinde in dieser Hinsicht nicht mehr Gelegenheit gegeben werden. auch außerhalb der Schulstunden unter Aufsicht eines Spielleiters sich auf einem Spielplatze bewegen zu können?! Auch könnten die Knaben und die Mädchen, die mit 14 Jahren der Schule entwachsen sind, gerade in dieser Zeit und noch weiter hinaus vor vielen Verirrungen und Abwegen bewahrt werden, wenn sie nur in der Schule gelernt hätten, Lust und Freude am Spiele in Gottes freier Natur zu finden, sich den Körper zu kräftigen und im Kreise froher Genossen reine harmlose Freude zu genießen, anstatt schon in diesem jugendlichen Alter Kneipen mit schlechter Luft und noch schlechterer Gesellschaft und Tanzgelegenheiten aufzusuchen, deren Harmlosigkeit auch nicht immer die Probe bestehen mag. Man bedenke nur, daß moralische Schäden zu verhüten, leichter ist, als zu heilen.

Zudem fördert das zunehmende Interesse des Volkes für das Spiel die Wohlfahrt des Landes. Der preußische Kultusminister von Goßler sagt in seiner Verfügung über das Spiel folgendes: „Der Gewinn jener Uebungen auf dem Spielplatze kommt nicht der Jugend allein zu gute, sondern unserm ganzen Volke und Vaterland. Es gibt schwerlich ein Mittel, welches so sehr wie das Spiel, imstande ist, die geistige Ermüdung zu heben, Leib und Seele zu erfrischen und zu neuer Arbeit thätig und freudig zu machen. Es bewahrt vor unnatürlicher Frühreife und blasiertem Wesen und, wo diese beklagenswerten Erscheinungen bereits Platz gegriffen, arbeitet es mit Erfolg an der Besserung eines ungesundgewordenen Jugendlebens. Das Spiel wahrt der Jugend über das Kindesalter hinaus Unbefangenheit und Frohsinn, die ihr so wohl anstehen, lehrt und übt Gemeinsinn, weckt und stärkt die Freude an thatkräftigem Leben und die volle Hingabe an gemeinsam gestellten Aufgaben und Zielen. Mit der leiblichen Erleichterung und Erfrischung wächst auch die Kraft und Freudigkeit zu geistiger Arbeit. Darum müssen Schule und Haus in dieser Beziehung au der Jugendbildung mitarbeiten, indem jeder das Spiel zu heben und zu pflegen sucht. Denn der Gewinn davon kommt unserm Volke und unserm Vaterlande zu gute.“

Endlich aber gilt als letzter Punkt der, daß das Spiel die körperliche Gesundheit stärkt und hebt. Hierzu reichen jedoch die einzelnen Pausen und die wenigen Turnstunden, in welchen gespielt wird, nicht völlig aus. Damit das Spiel die körperliche Gesundheit bedeutend hebe, müssen besondere Spielwiesen, Spielplätze, Spielhallen und Spielsäle vorhanden sein und besondere Spielstunden eingerichtet werden. Welche ungesunde und blasse Gesichter sehen wir unter den Kindern und Erwachsenen einer Stadt. Es ist eine traurige Thatsache, daß die körperliche Gesundheit der großen Masse des Volkes, auf der ja doch im Grunde die Wohlfahrt und der Bestand unseres ganzen Landes und Reiches beruhen, langsam zurückgeht. Anstatt sich auf den Spielplatz zum gemeinsamen Spiele zu begeben, um sich dort die richtige und nötige Bewegung zu verschaffen, thun die meisten Menschen gerade das Gegenteil, indem sie sich enge Zwangsjacken anlegen, in der falschen Meinung, andern dadurch an-

genehmer zu sein und besser zu gefallen. Wie viele Schüler, besonders der höheren Lehranstalten tragen ein altkluges und frühreifes Wesen zur Schau! Sie tänzeln lieber mit Glacehandschuhen und Spazierstöckchen auf der Promenade herum, als daß sie sich mit ihresgleichen zum gemeinsamen Spiele, (namentlich zu Ballspielen) zusammenfinden sollten. Wie viele blasse, krankhaft angehauchte Kinder, sowohl Knaben als auch Mädchen erblickt man heutzutage in unserm Volke?! Aus ihnen entwickeln sich nervenschwache Jünglinge und Jungfrauen, denen die Energie zu kräftiger Thätigkeit fehlt. In ihrem ganzen Leben sind sie empfindsame, zärtliche, ja oft genug alberne Naturen. Nervosität und Blutarmut sind daher auch in unserem Zeitalter verbreiteter als je. Wie wenige Menschen sind zu einer größeren Fußtur oder zu einem 2—3stündigen Spaziergange heutzutage noch fähig! Der Spielplatz ist dagegen der Ort, wo der Körper gekräftigt, gewandt, geschickt und ausdauernd gemacht werden kann. Spielen und Turnen macht mehr Vergnügen und ist gesunder als das in mancher Beziehung nichtswürdige moderne Radfahren. „Kehren wir wieder zu der Natur zurück!" So ruft ein bedeutender Mann uns zu. Das Bewegungsspiel im Freien ist nach Aussage der Aerzte das beste Mittel, um eine allseitige Bethätigung der Körperkräfte zu erzielen. Beim Spiele kommt das Blut in schnellere Bewegung; hierdurch wird der Stoffwechsel beschleunigt. Muskeln, Brust und Lungen werden gekräftigt. Die eigene Körperwärme wird durch das Spiel erhöht und damit die Lebenslust und Lebensenergie gesteigert. Die Wangen röten sich, und der Appetit nimmt zu. Jede Spielgruppe hat ihren besonderen Zweck. Die Singspiele bilden das Stimmorgan, die Laufspiele üben hauptsächlich Füße, Brust und Lungen, die Wurf- und Fangspiele üben namentlich Auge und Hand. Es denken viele an das Anrecht des Körpers und die Entwickelung so wenig, daß man nicht nur die Schädigungen der Schule, die nun einmal unvermeidlich sind, ruhig hinnimmt, sondern auch die im Hause vermeidlichen, wie z. B. das Lesen von Indianergeschichten, von Romanen u. s. w. gedankenlos geschehen läßt. Man bekrittelt und bespöttelt oft diejenigen, welche sich mit der Jugend auf dem Spielplatze beschäftigen und hält es alles für Kinderei. Solche überkluge Menschen lasse man nur in Ruhe, sie sind sicher zu bedauern. Wer Spiele fade Narretei zu nennen sich nicht schämt, dem ist gewiß der gesunde Kern seines Herzens schon verloren gegangen. Sie wissen nicht, daß man gerade im Spiele mit der Jugend wieder jung wird und daß ein Blick in ein frohes, heiteres Kinderherz ein Blick ins Himmelreich ist. Jeder sollte doch zu der Ueberzeugung gelangen, daß Uebung und Stählung des Körpers eine heilige Pflicht gegen sich selbst, gegen seine Familie und gegen den Staat sei.

Schon bei den alten Griechen und Römern wurde das Spiel sehr gepflegt. Selbst die berühmtesten Gelehrten unter diesen Völkern, wie Jul. Cäsar, Oktavianus, Aristoteles u. a. erkannten die Notwendigkeit und die hohe Bedeutung der Spiele. Auch den Japanern, Indiern und Chinesen waren schon in alter Zeit Spiele, wie Plumpsack, Blindekuh u. a. bekannt. Bei unsern Vorfahren, bei den Germanen, waren die Spiele mehr kriegerischer Art. In fast allen

Ländern und bei allen Völkern waren namentlich die Ballspiele die beliebtesten. Die Entdecker Amerikas fanden selbst in Mexiko Ballhäuser vor. Solche hatten auch im Mittelalter Deutschland und Italien anstatt der Tanzsäle. Viele Pädagogen bezeichnen durch ihre Aussprüche, daß das Spiel ein wesentliches Stück in der Erziehung ist, wie Rousseau, Salzmann, Turnvater Jahn u. a. Leider haben aber sich so viele schöne Jugend- und Volksspiele fast gänzlich mit den alten Volksfesten verloren. Unser Nationalfest sollte nicht den Wirten, die im Grunde doch die Hauptbeteiligten und Veranstalter sind, volle Kassen, den Festteilnehmern leere Taschen und schwere Köpfe verschaffen, sondern die großen Massen des Volkes hinleiten, die Körperzucht und die Leibesübungen zur allgemeinen Sitte werden zu lassen und damit den Willen gleichzeitig in straffe Zucht zu nehmen. Die Leibesübungen sollten zu einer Volkssitte und einer Bürgertugend werden, welche soziale Gesinnung schätzt und pflegt. Natürlich soll bei solchem Feste das größte, erhabenste und edelste Ziel, das Nationalgefühl zu kräftigen, alldeutsche Gesinnung zu pflegen und zu erhalten und den deutschen Einheitsgedanken zu festigen und zu vertiefen, stets bleiben. So liegt die Bedeutung des deutschen Nationalfestes teils auf gesundheitlichem, teils auf kulturgeschichtlichem, hauptsächlich aber auf sozialem und nationalem Gebiete. Besonders ist es Pflicht unserer Schulen, den Spielen wieder ihre Aufmerksamkeit zu schenken.

Wie weit ist Schottland und England inbezug auf Wertschätzung und Pflege der Spiele allen andern Ländern vor. Dort spielt jung und alt, reich und arm, dort wird das Spiel mit großem Eifer getrieben, dort findet man fast überall eingefriedigte Spielplätze und Spielwiesen, sowie Spielzelte, Spielhallen und Spielsäle. Besitzt doch London schon allein an 1000 Spielplätze. Unermüdlich sieht man dort die Jugend wie auch die Erwachsenen an bestimmten Tagen im Freien spielen. Es erscheint dem vornehmen Mann in England durchaus nicht verächtlich oder als ein Abbruch an seiner Ehre, im Spiele Schulter an Schulter mit dem gewöhnlichen Arbeiter oder gegen ihn um die Ehre des Sieges zu ringen. Das Spiel macht alle gleich, die Klassenunterschiede sind verwischt. Knaben und Jünglinge, Mädchen und Jungfrauen bilden Vereine. Einmal oder öfter im Jahre haben dann einzelne Klubs öffentliche Spielfeste mit Preisen und Wettspiele mit noch andern Klubs mit hohen Preisen für die Sieger. Das sind dann Tagesereignisse. Wer nur irgend kann, beteiligt sich als Zuschauer; jedermann spricht von den Siegern, und die Blätter bringen mehrere große Spalten über die Spiele, die an vorhergehenden Tagen von besonders gewandten Spielern ausgeführt worden sind. „Man kann," so schreibt ein deutscher Zuschauer, „sich kaum einen Begriff davon machen, welches Interesse das Spiel dort in Schottland und England, bei jung und alt, findet." Ja, es werden selbst Telegramme abgesandt und Vereine von Australien dazu eingeladen. —

Was können wir aus dieser kurzen Schilderung über die Spiele in Schottland und England lernen und wozu soll sie uns anregen und anspornen?! Dazu, das Jugend- und Volksspiel immer mehr zu heben und zu pflegen. Auch in unserm Vaterlande sind bereits

hier und da in dieser Hinsicht einige Schritte gethan worden; in verschiedenen deutschen Städten und deutschen Dörfern sind in den letzten Jahren Spielplätze angelegt und Spielvereine gegründet worden. So in Braunschweig, Stettin u. a. In Leipzig gibt es allein 12 Spielplätze mit 12 Spielvereinen. Besonders wären solche Einrichtungen in den industriereichen Gegenden, wie in Fabrik- und Kohlenstädten, von großem Segen, wo zum Teil die Jugend an Müßiggang gewohnt ist, wo Roheiten und eine gewisse Verschlossenheit derselben eigen sind. Auch ist hier zu beachten, daß in England, wie durch Zahlen belegt ist, die Schwindsucht beständig abgenommen und im letzten Halbjahrhundert um die Hälfte sich vermindert hat. Die Zahl der Kurzsichtigen beträgt in England kaum ein Fünftel der entsprechenden in Deutschland. Was ist der Grund zu dieser Erscheinung? Man verwendet eben dort von Jugend an große Sorgfalt auf die Pflege der Gesundheit durch Uebung des Körpers. Die Erhaltung unserer Gesundheit, Frische und Kraft ist ja heilige Pflicht gegen uns selbst, gegen unsere Familie und gegen unsere Mitmenschen.

Unsere Kinder und Erwachsenen, wenn sie einmal freie Zeit haben, wissen freilich auch kaum, was sie spielen sollen. Wer sollte sich da der Jugend vor allen Dingen annehmen? Ist es nicht in erster Linie gerade der Lehrer, der dazu berufen wäre, sich in dieser Hinsicht der Jugend zu widmen und somit das Volk zu bilden! Sollte er in seinem idealen Sinne nicht stolz darauf sein, nicht alles thun, um sein Volk auf eine höhere sittliche Stufe zu bringen und seinen Stand zu heben und unabhängiger zu machen?! Jean Paul sagt: O, ihr alle, die ihr euch der Erziehung widmet, ich bitte euch, lernt mit Kindern spielen. Ihr werdet durch diese Uebung drei wichtige Zwecke erreichen — die Kinder an euch ziehen und ihre Liebe und ihr Zutrauen erwerben, die Gabe, mit ihnen zu sprechen und sie zu behandeln, euch mehr eigen machen und Gelegenheit finden, in das Innerste eurer Kleinen zu sehen, da sie bei dem Spiel stets offener und freier handeln als in anderen Lagen und sich mit allen ihren Fehlern, Schwachheiten, Einfällen, Anlagen und Neigungen zeigen, wie sie wirklich sind.“ Unter allen Freispielen sind die vielerlei Ballspiele diejenigen, welche auch Erwachsenen angenehme Bewegung, Thätigkeit und Unterhaltung verschaffen, auch wirken diese Spiele allseitig auf Körper und Geist.

In welcher Weise kann nun im Winter, wo es die Witterung oft nicht erlaubt, auch nur eine Stunde draußen zu verweilen, das Spiel Erholung, Freude, Unterhaltung und Abwechselung verschaffen! Da sollten vor allen die Turnhallen und Tanzsäle dazu dienen, Bewegungsspiele aufführen zu können, wie die Ballhäuser im Mittelalter. Wenn auch manche von den Bewegungsspielen, welche für größere Plätze bestimmt sind, auch im Zimmer gespielt werden können, so ist diesem Bedürfnis noch nicht ganz abgeholfen. Es ist ja selbstverständlich, daß Kinder und Erwachsene, wenn es an Wintertagen draußen schneit und stürmt, im kleinen, warmen Stübchen sich am wohlsten fühlen. Womit beschäftigt man aber an solchen ungemütlichen Wintertagen und an deren langen Abenden unsere Jugend? Da werden oft ganze Haufen von Geschichten gelesen, wodurch häufig

genug die Phantasie zu stark angeregt wird und die Augen geschwächt werden, anstatt sich auch durchs Spiel eine Abwechselung zu verschaffen. Ist wirklich in dieser Hinsicht einmal ein Bedürfnis vorhanden, so greift man gewöhnlich zu den Karten oder zu den Würfeln und spielt dann gewöhnlich noch um Geld, also um des Gewinnes willen. Solche Spiele sind keine Spiele mehr; sie befördern die Ehrsucht und Geldsucht und werden zur Leidenschaft. Ueberhaupt sind alle diejenigen Zimmer- oder Ruhespiele, welche Betrügereien und Arbeitsscheu hervorrufen, zu verwerfen und der Jugend ganz abzuschließen. Von den Ruhespielen sind die Rechenspiele, Reisespiele und ähnliche, welche wenig oder gar keinen pädagogischen Wert haben, wenig ansprechend. Vielmehr sind solche Spiele zu pflegen, welche zum Denken, Urteilen und Kombinieren anregen, ferner solche, welche die Hurtigkeit, den scharfen Blick, ein gutes Gedächtnis, einen sicheren Griff, eine bewegliche Zunge und die Geistesgegenwart verlangen.

Sowie die Stimmung und Freude beim Aufenthalt im Freien durch das Spiel erhöht wird, so wird auch durch dasselbe Leben und Heiterkeit im engern Familienkreis und in Gesellschaften hervorgerufen. Ich habe mich bemüht, auch einige derartige Spiele, welche von zwei Personen, von Gesellschaften, ja von Jung und Alt ausgeführt werden können, in meinem Büchlein aufzunehmen. Es wäre auch in unserer Zeit wohl angebracht und wünschenswert, daß besonders die Erwachsenen sich mehr und mehr dem harmlosen Spiele zuwendeten. Möchte auch im häuslichen Kreise das Spiel wieder mehr zu Ehren kommen, auf daß Eltern und Kinder, Alte und Junge, Gäste und Gesinde sich wie ehedem nach gethaner Arbeit dann und wann um den Familientisch versammeln, ein fröhliches Spiel treiben, anstatt im Theater und Konzertsaal ihren Aufenthalt und ihr Vergnügen zu suchen und zu finden und die Kinder womöglich sich selbst zu überlassen.

Da wir die hohe Bedeutung der Spiele gesehen haben, so ist es auch für einen jeden die Pflicht, sie zu pflegen, zu fördern, zu unterstützen und neue Spiele zu erfinnen. Darum, lieber Kollege, sorge auch du dafür, daß in unserm Volke das Spiel mehr und mehr Eingang findet.

Möge dies kleine Büchlein, welches nur eine kleine Sammlung der schönsten Jugend- und Volksspiele enthält, sich als ein recht brauchbares Spielbüchlein erweisen und dazu dienen, das Interesse für das Spiel zu wecken, damit dem deutschen Volke die Heiterkeit, Gesundheit und Moral erhalten bleibe.

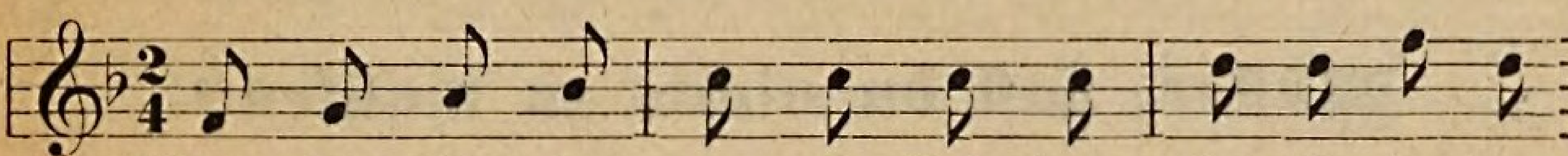
Der Verfasser.

Januar 1899.

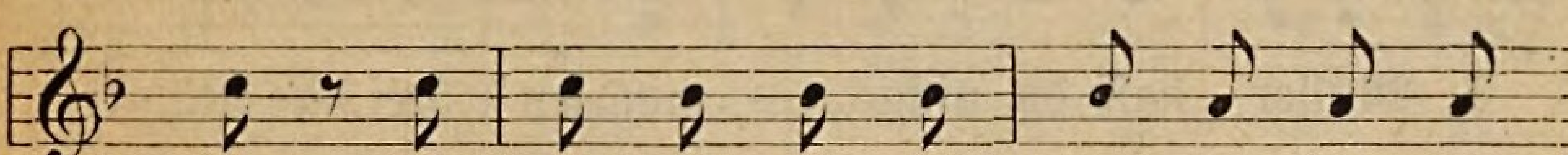
Singspiele.

I. Für kleinere Mädchen, (auch für die Knaben der Unterstufe).
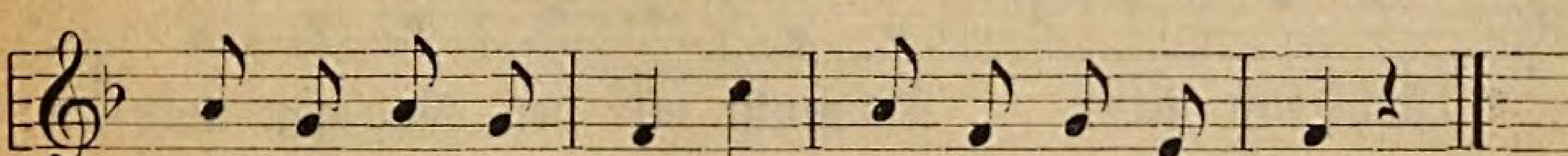
Wenn die Kinder artig sind.



Wenn die Kin = der ar = tig sind, dann sind sie im=mer



froh, und wenn sie dann recht luſ = tig sind, dann

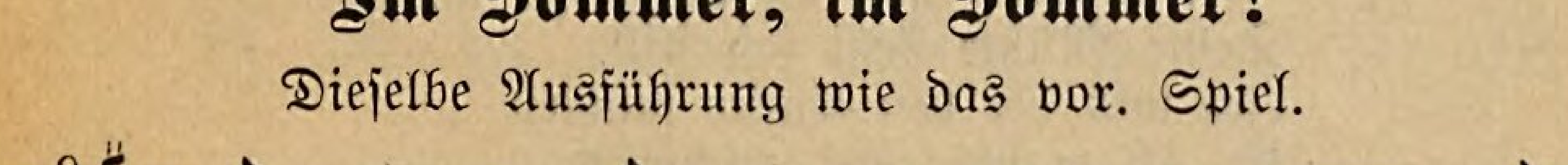


machens al = le so, dann machens al = le so!

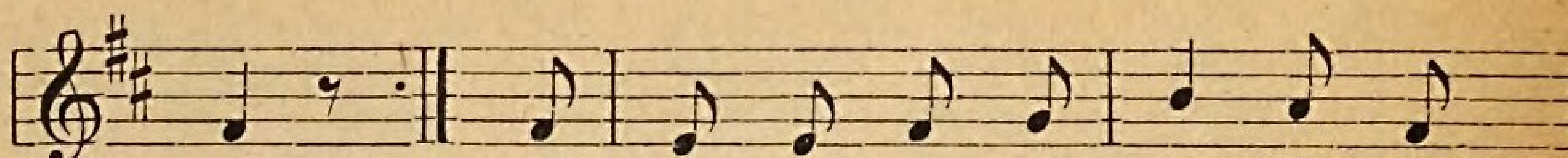
Die Spielenden bilden einen Kreis, welcher sich nach links oder rechts langsam bewegt. In der Mitte steht ein Kind (kann aber auch der Lehrer s.), welches bei den Worten „dann machens alle so“ eine beliebige Bewegung vormacht, wie Händeklatschen, Hüftstütz u. s. w. Die Umstehenden ahmen dies 3mal nach unter dem Gesang „dann machens alle so“. Wenn ein Kind eine Bewegung vorgemacht hat, kommt ein anderes in den Kreis und das Spiel beginnt von neuem.
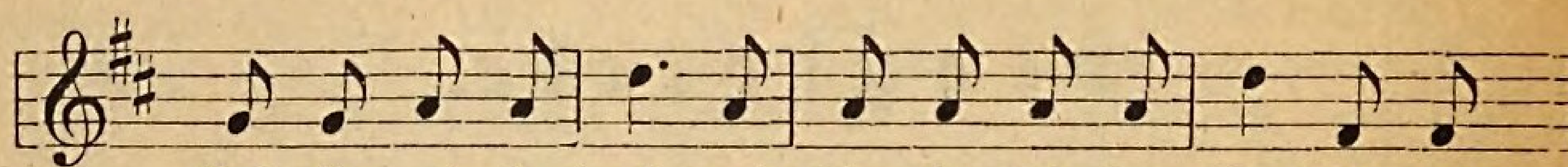
Im Sommer, im Sommer!
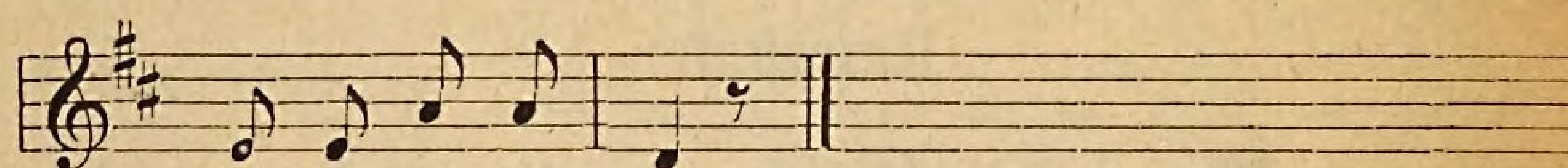
Dieselbe Ausführung wie das vor. Spiel.



Im Som=mer, im Som = mer, da ist die schön=ste
Da freu'n sich die jung = en und auch die al = ten
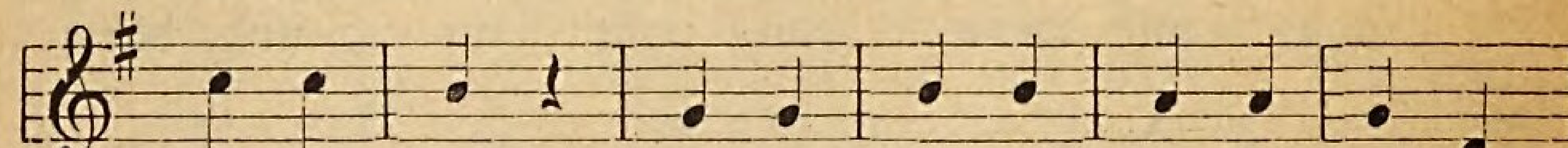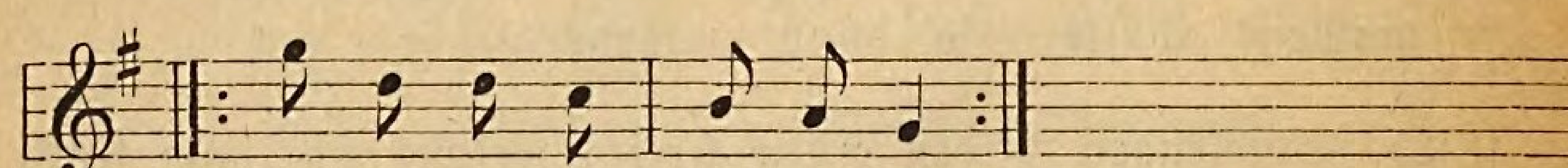






Müller, hast du nichts zu mahlen?







2. Müller, hast du nichts zu sägen?
Deine Mühle steht fast still.
Du mußt mir die Bretter sägen,
Ei, so säge doch geschwind.
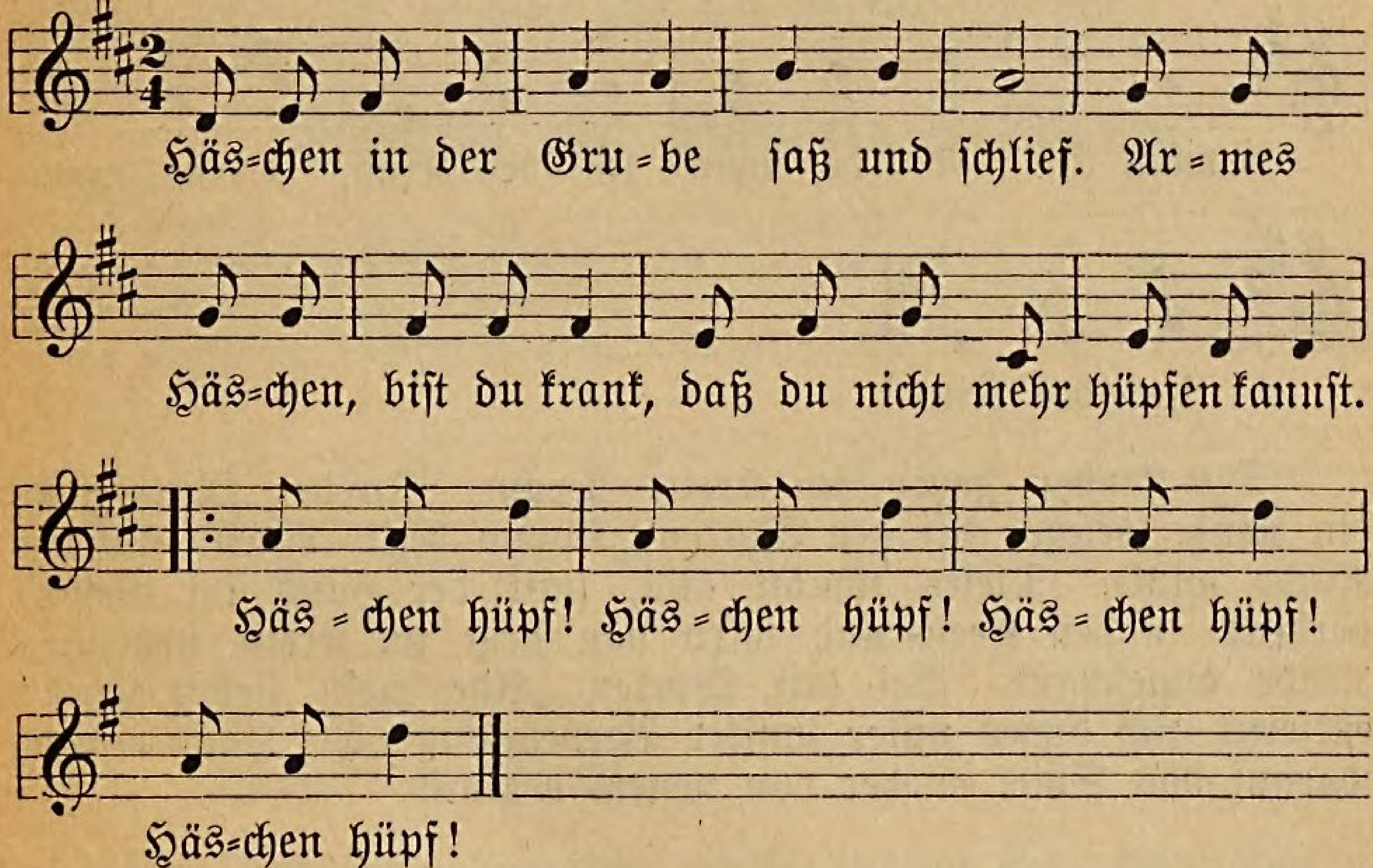
3. Müller, hast du nichts zu schlagen?
Deine Mühle steht fast still.
Du mußt mir noch Öl heut' schlagen,
Ei, so schlage ganz geschwind!

4. Mutter, hast du nichts zu mahlen,
Deine Mühle steht fast still.
Ich will dir den Kaffee mahlen,
Ei, ich mahle ganz geschwind.

Dies Spiel kann sowohl in der Schule, als auch draußen auf dem Spielplatze im Kreise stehend ausgeführt werden. Die Mahlmühle wird durch die Handflächen dargestellt, welche wie

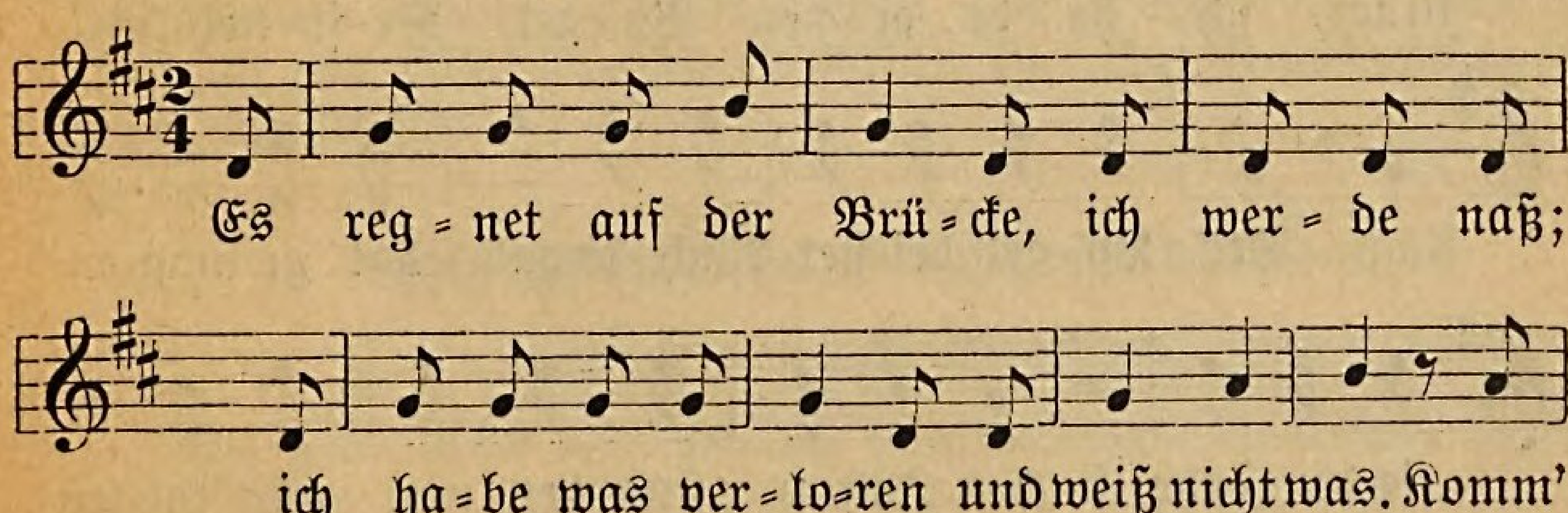
Mühlsteine eine entgegengesetzte Bewegung machen. Die Sägemühle wird durch gleichzeitiges, die Ölmühle durch abwechselndes Auf- und Abstoßen der Arme und die Kaffeemühle durch ein horizontales Kreisen der rechten Hand über der linken Faust dargestellt.

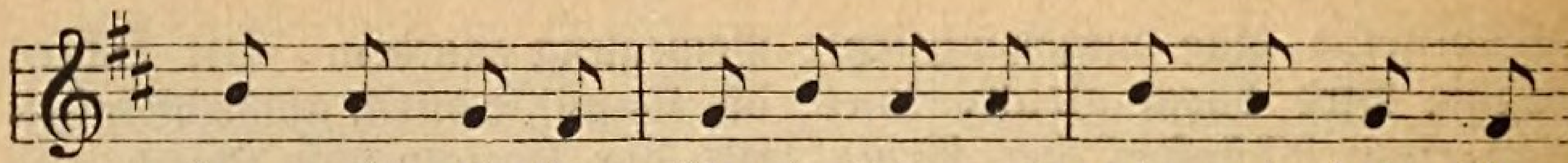
Häschen in der Grube.



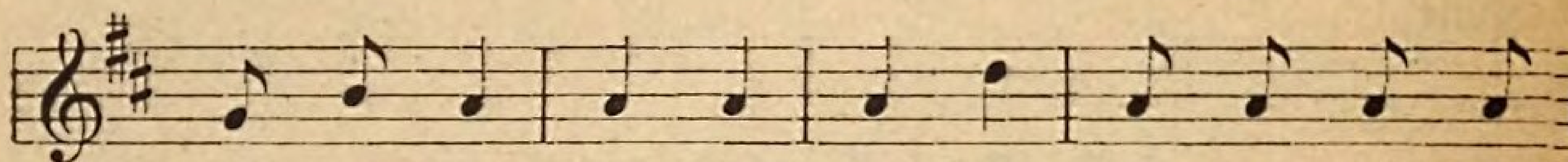
Die Kinder bilden einen Kreis. In der Mitte huckt ein Kind, Häschen vorstellend, mit den Händen vor den Augen. Der Kreis bewegt sich bis zu dem Worte „hüpf“! Während nun die Kinder still stehen, erhebt sich das Häschen mitten im Kreise und sucht hüpfend ein Kind, das nun Häschen wird, zu erhaschen.

Es regnet auf der Brücke.
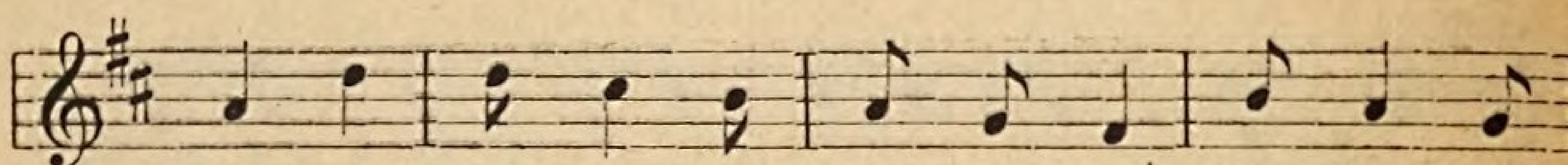




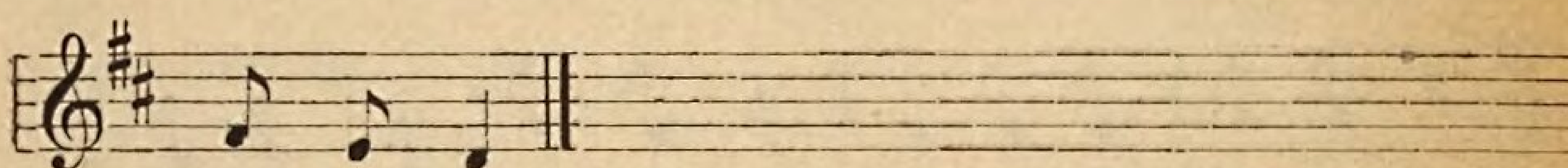
her, mein lie=bes Kin=de=lein und zeig mir dein Ge=



sich=te=lein! Ei ja frei=lich! was ich bin, das
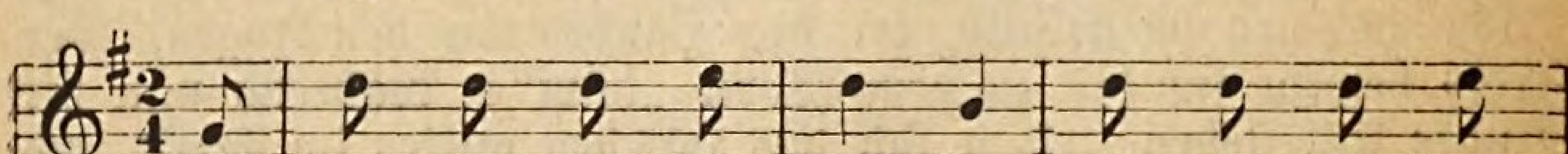


weiß ich. A=de, mein lie=bes Kind, a=de, mein



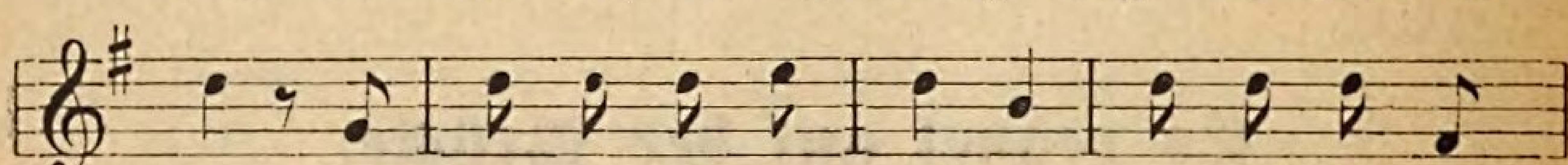
lie=bes Kind!

Die Kinder gehen im Kreise herum. In der Mitte steht ein Kind, welches bei den Worten „Komm her!" einem anderen Kinde winkt. Dieses kommt nun, (mit der Hand ihr Gesicht verdeckt) in den Kreis und wird von dem im Kreise stehenden Kinde angeschaut. Bei den Worten „Ade mein liebes Kind" entfernt sich dieses unter sanfter Verbeugung oder Handreichen, worauf das Spiel wieder von neuem beginnt.
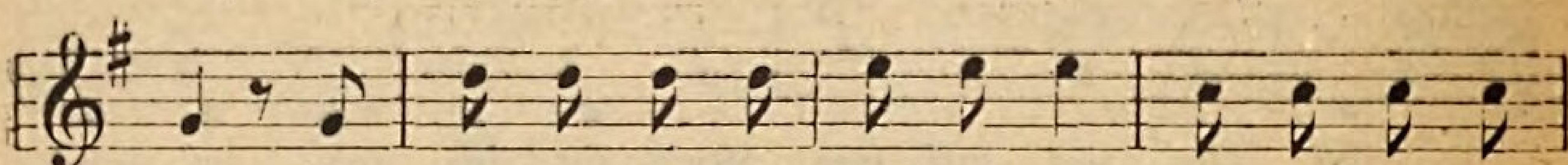
Wir treten auf die Kette.



Wir tre=ten auf die Ket=te, daß die Ket=te



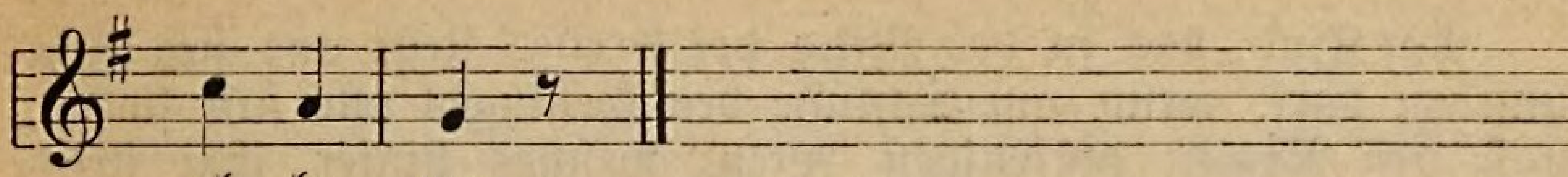
klingt, ich ha=be ei=nen Vo=gel, der so lieb=lich



singt. Der Vo=gel hei=ßet Nach=ti=gall, hat ge=sung=en
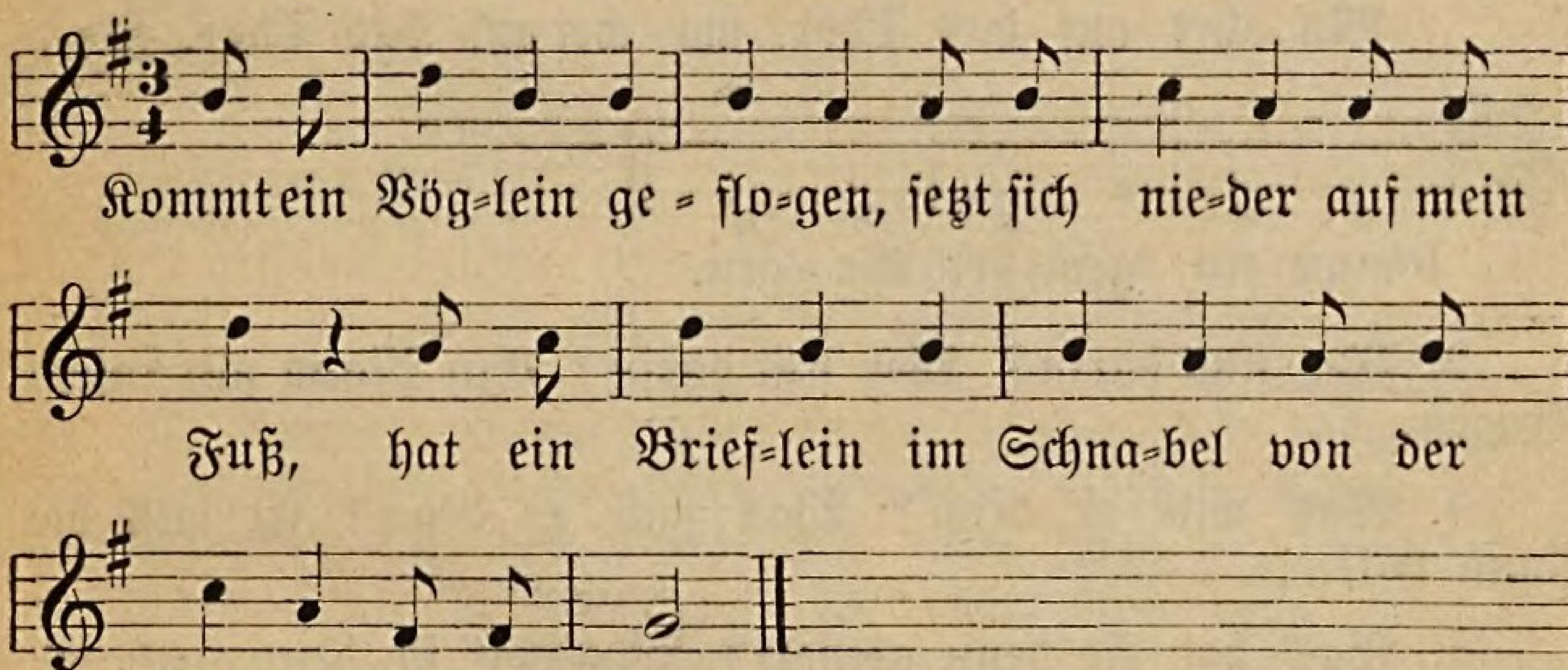


sie=ben Jahr, sie=ben Jah=re sind her=um, nun fal=len



Die Kinder gehen im Kreise herum, während in demselben ein einziges Kind steht. Außerhalb steht ein anderes Kind, welches sofort bei Anfang des Gesanges den Kreis durchbricht. Nun lassen sich alle los und klatschen einmal in die Hand. Bei „Nun fallen alle um", nehmen alle eine Hockstellung ein.

Kommt ein Vöglein geflogen.



2. Liebes Vöglein flieg' weiter, nimm ein'n Gruß mit und ein'n Kuß, denn ich kann dich nicht begleiten, weil ich hier bleiben muß.

Zur Ausführung dieses Spiels wird ein Kind als Vöglein erwählt, das sich außerhalb des Kreises aufstellt, bei dem Beginn des Gesanges unter Fliegebewegung in den Kreis hinein hüpft, bei den Worten: „Setzt sich" vor einer Spielerin niederkniet und ihr statt des Briefes die Hand reicht, welche die Empfängerin bis zum Ende der 1. Strophe festhält. Bei der 2. Strophe hüpft das Vöglein wieder aus dem Kreise und in denselben hinein und reiht sich zum Schluß in die Kreislinie ein. Die Briefempfängerin wird nun Vöglein.
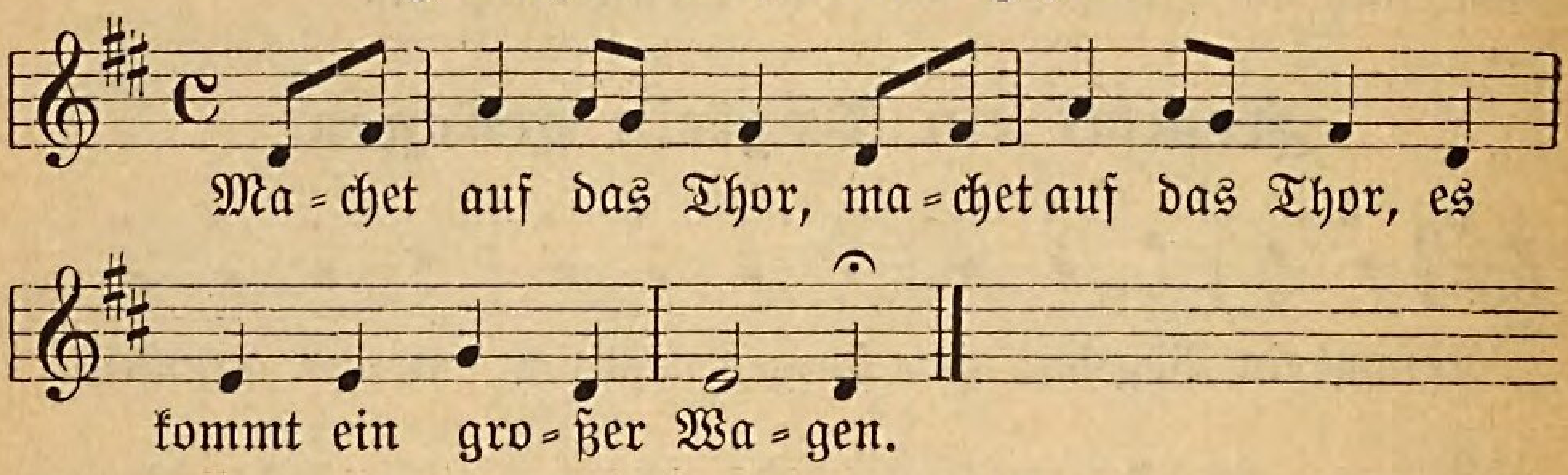
So gemeinsam wir spielen.

(Nach der vorigen Melodie.)

So gemeinsam wir spielen, so gemeinsam im Kreis; es steht einer hinter dir und du weißt nicht, wie er heißt.

Ein Kind, das in der Mitte des Kreises steht und sich nicht umsehen darf, wenn am Schlusse des Gesanges alle still stehen, muß den Namen desjenigen raten, welches hinter ihm steht. Nennt es den rechten Namen, so muß dieses an seine Stelle; andernfalls muß das betreffende Kind so lange im Kreise bleiben, bis es richtig geraten hat. Jedesmal darf aber nur ein Name genannt werden.

Machet auf das Thor.



2. Wer sitzt darin? Wer sitzt darin? Ein Mann mit rotem Kragen.

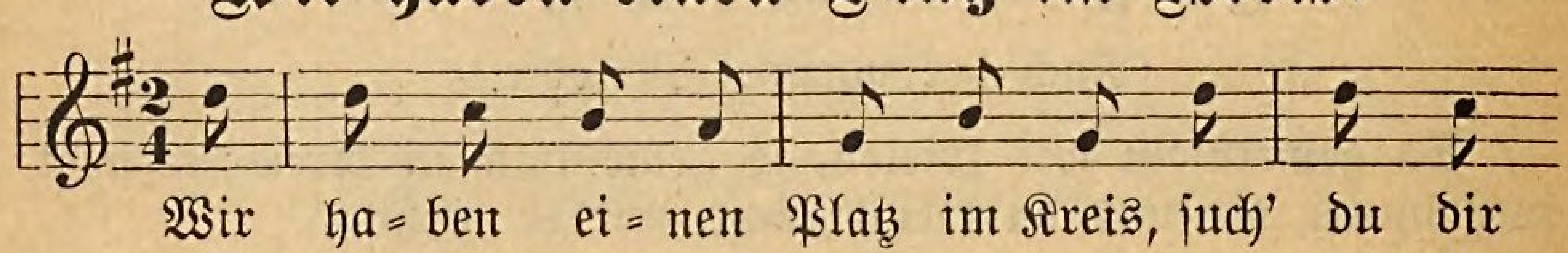
3. Was will er denn? Was will er denn? Er will die Anna holen!

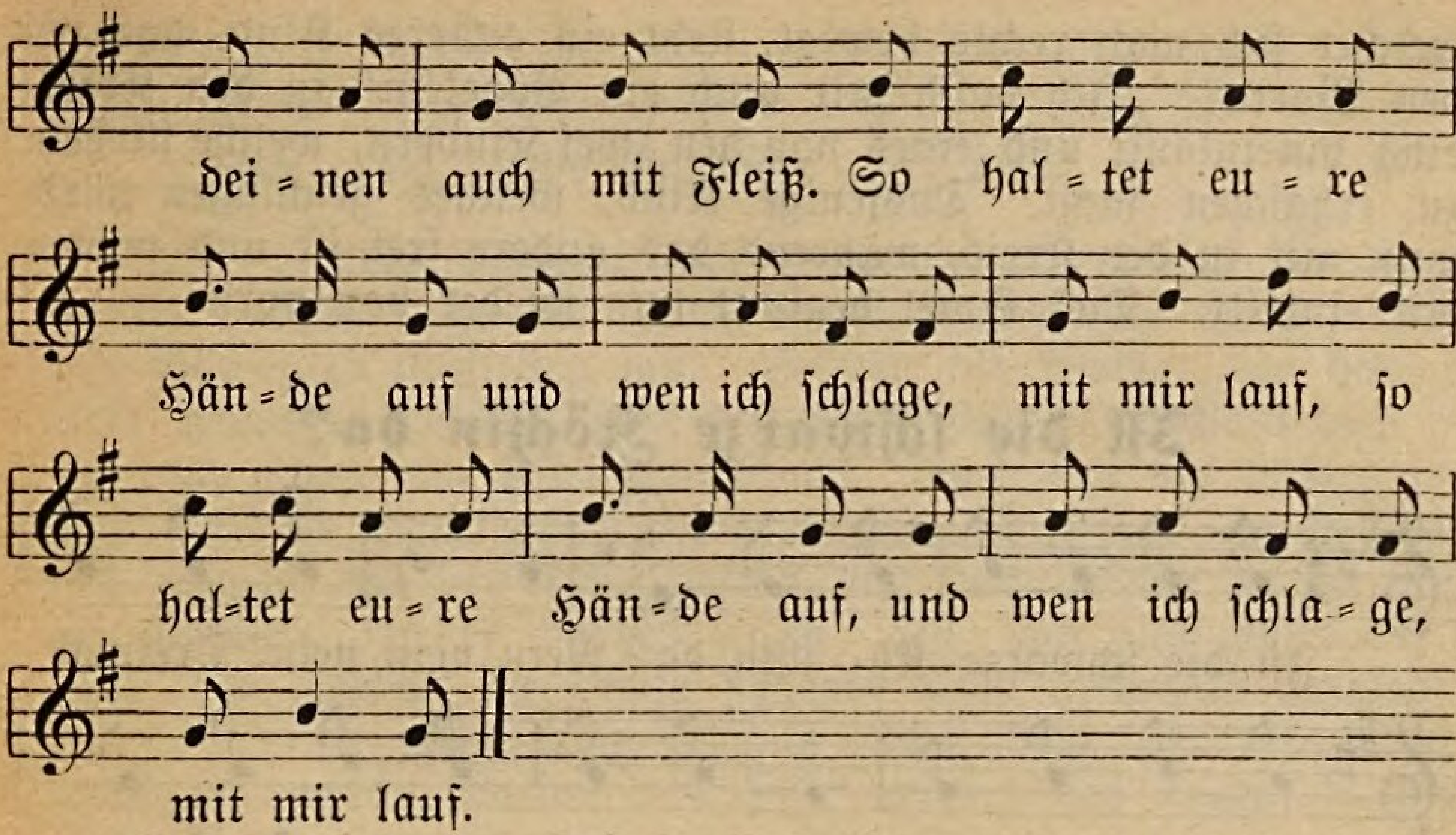
4. Was hat sie denn gethan? Was hat sie denn gethan? Sie hat ein Kleid gestohlen.

5. Hetz sie, hetz sie aus! Hetz sie, hetz sie aus! Sie hat ein Kleid gestohlen.

Die Kinder bilden zwei koncentrische Kreise, welche sich in entgegengesetzter Richtung hin bewegen. In der Mitte steht ein einzelnes Kind, welches bei den Worten: „Er will die Anna holen" ein Kind des äußeren Kreises in die Mitte hineinbringt. Die Worte: „Sie hat ein Kleid gestohlen!" können von dem Kinde allein gesungen werden. Alle andern Spieler verspotten und verachten nun die Diebin, bringen die beiden Zeigefinger aufeinander und singen die letzte Strophe im schnelleren Tempo. Bei der Wiederholung des Spieles bleibt die Diebin in der Mitte des Kreises.
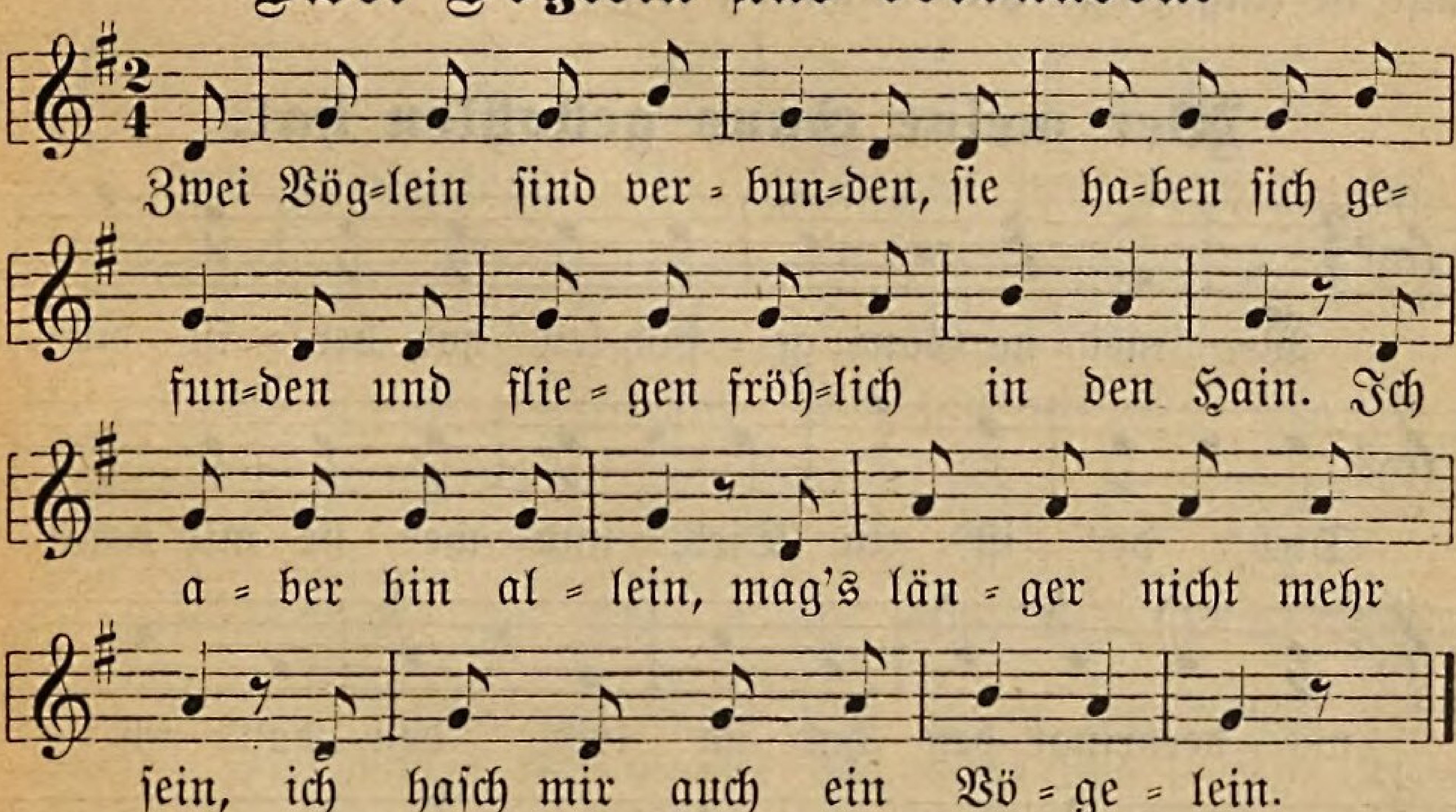
Wir haben einen Platz im Kreis.





Die Kinder bilden einen Kreis und halten die Hände auf den Rücken. Ein Kind geht um den Kreis herum und singt die Worte: So haltet eure Hände auf u. s. w. allein, auch können dies alle singen. Beim letzten Worte schlägt das betreffende Kind ein anderes in die Hand. Dasselbe läuft in enigegengesetzter Richtung um den Kreis, und jedes Kind sucht den leergewordenen Platz zu erreichen. Wer den Platz nicht erreicht, muß bei der Wiederholung des Spieles den Kreis umgehen, bis es sich einen Platz errungen hat.

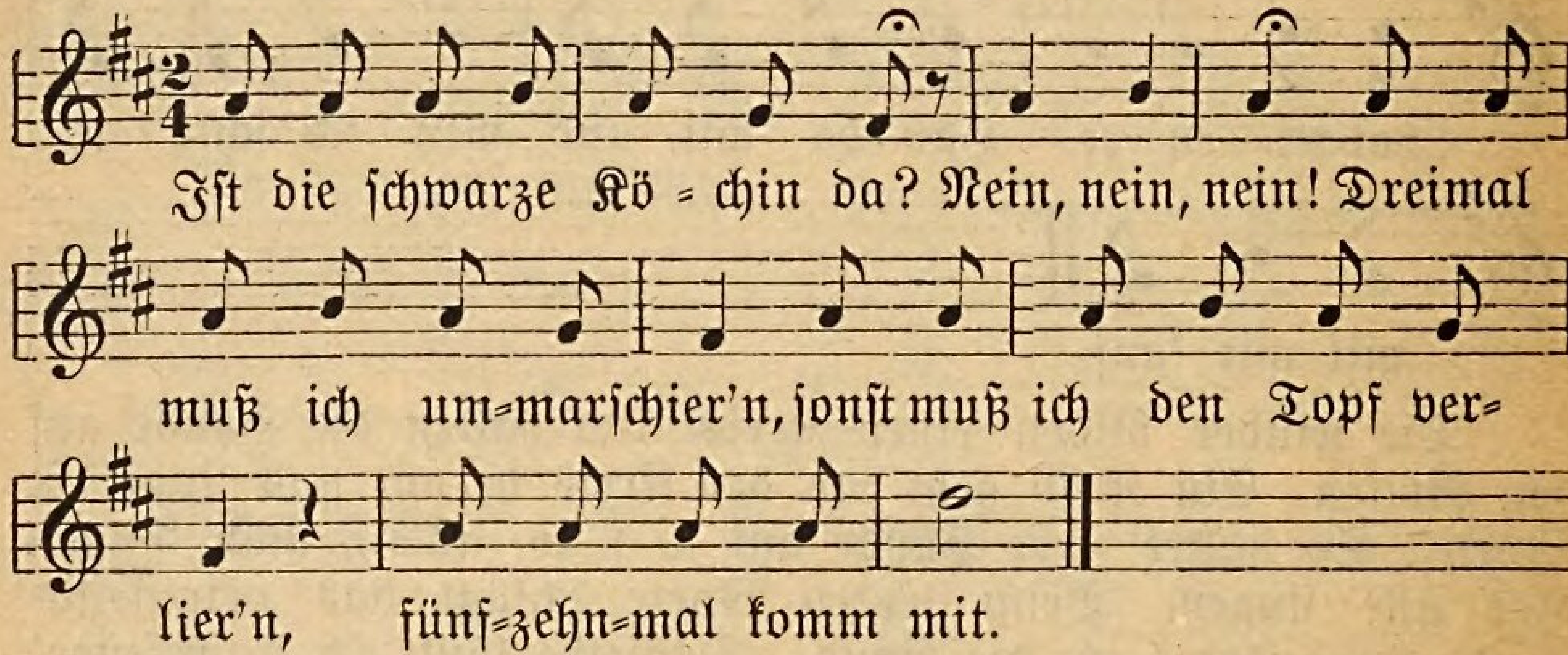
Zwei Vöglein sind verbunden.



Die Kinder bilden einen Kreis. In der Mitte stehen zwei Kinder sich angefaßt gegenüber. Außerhalb des Kreises,
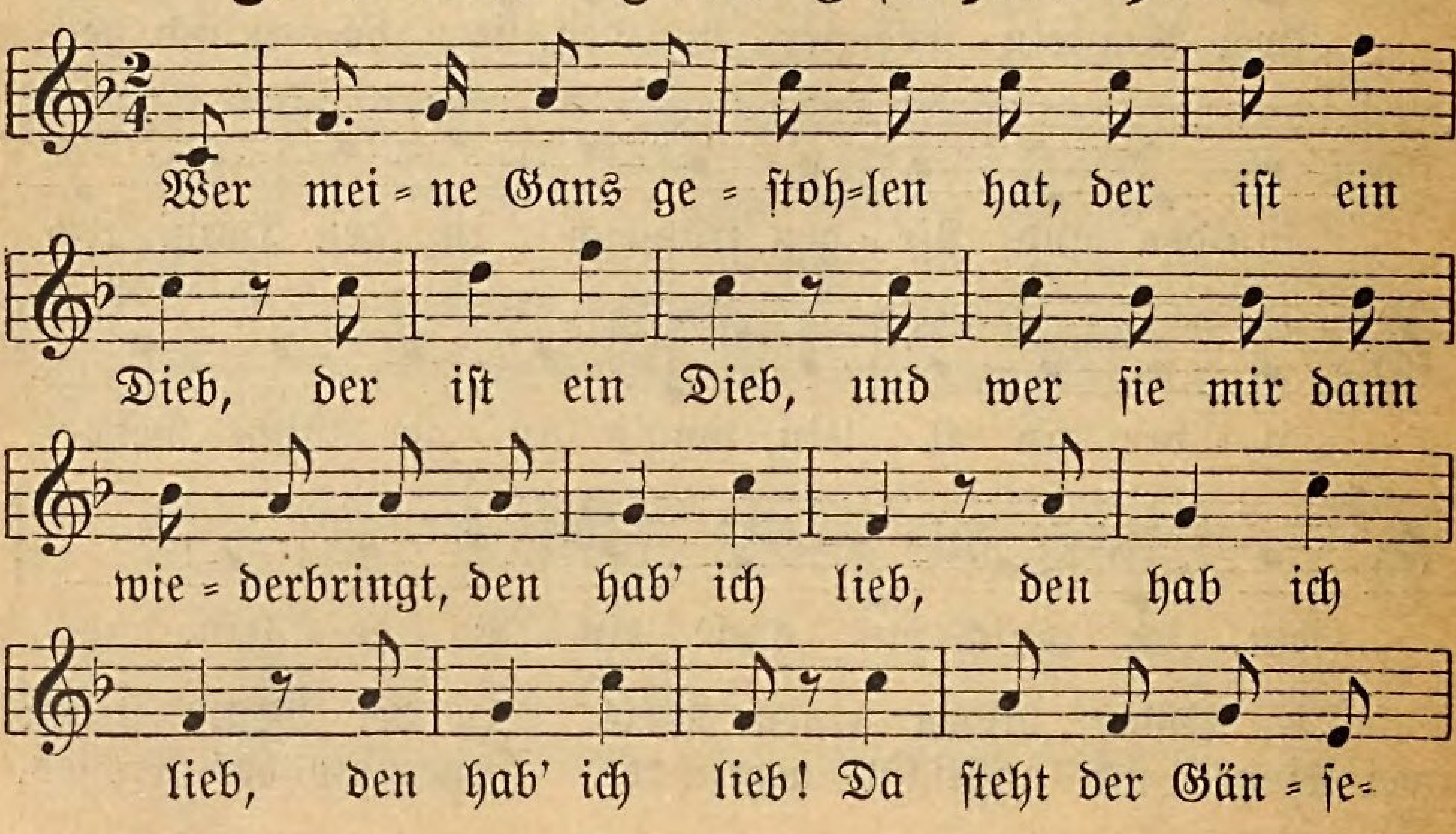
welcher sich nach rechts bewegt, steht ein anderes Kind, das bei den Worten: „Ich hasch mir auch ein Vögelein“ in den Kreisring hineinläuft und eines von den zwei Kindern, welche fliehen, zu erhaschen sucht. Dasjenige Kind, welches geschlagen wird, muß mit in den Kreis, während das andere frei ist und wieder mit eintritt. Das Spiel beginnt nun wieder von vorne.

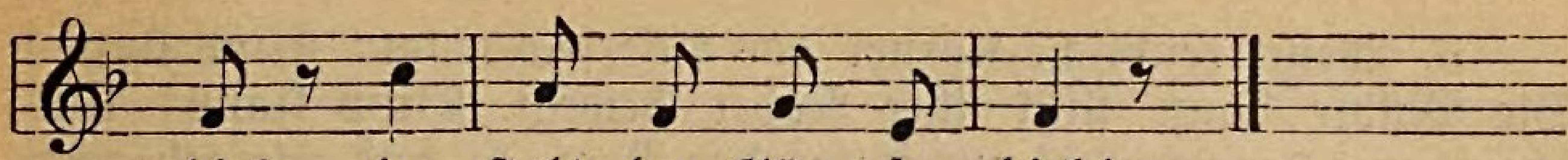
Ist die schwarze Köchin da?



Die Kinder bewegen sich im Kreise nach rechts herum. Ein Kind außerhalb des Kreises, Köchin vorstellend, geht in entgegengesetzter Richtung um denselben und schlägt bei „Komm mit“ ein Kind mit der flachen Hand auf den Rücken, das nun der schwarzen Köchin folgen muß. So geht das Spiel weiter, bis alle in entgegengesetzter Richtung folgen.

Wer meine Gans gestohlen hat.
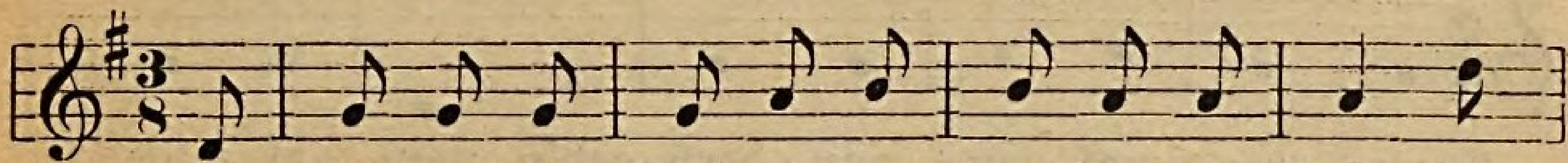




dieb, da steht der Gän = se = dieb!

Die Kinder bewegen sich unter Gesang dieses Liedes im Kreise herum. In der Mitte desselben steht ein Kind, welches den Gänsedieb vorstellen soll. Sobald die Worte „den hab' ich lieb“ gesungen werden, steht der Kreis still. Der Gänsedieb hat sich aber schon ein Kind ausgedacht, läuft nun auf dasselbe zu und sucht es zu erhaschen. Dies letztere läuft aber nun so schnell wie möglich um den Kreis herum und sucht wieder in die Lücke zu kommen, wo es vorher stand. Ist ihm dies gelungen, so muß das vorher im Kreise stehende Kind nochmals Gänsedieb sein und wird unter dem Gesang „Da steht der Gänsedieb“ gleichsam geneckt, worauf das Spiel wieder von neuem beginnt.
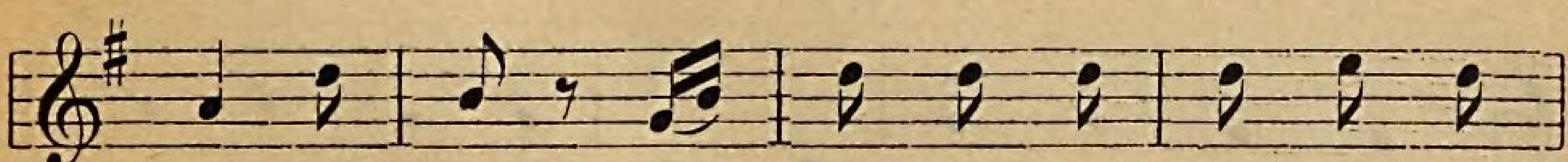
Es klappert die Mühle.
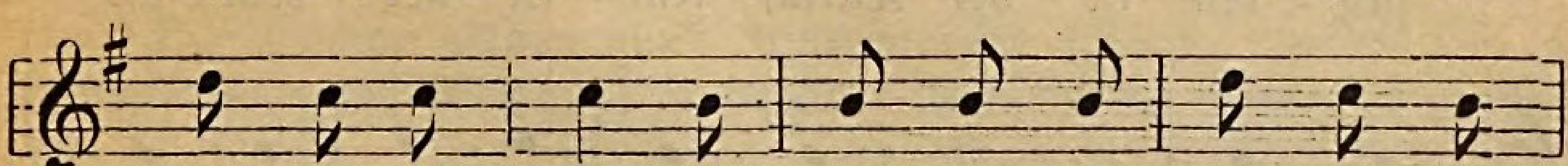


Es klap=pert die Müh = le am rau=schenden Bach: Klipp,
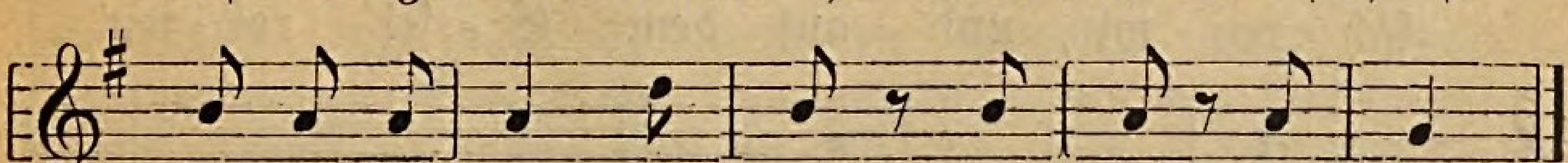


klapp! Bei Tag und bei Nacht ist der Mül=ler stets



wach. Klipp, klapp! Er mahlt uns das Korn zu dem



kräf = ti = gen Brot und ha = ben wir die = ses, so
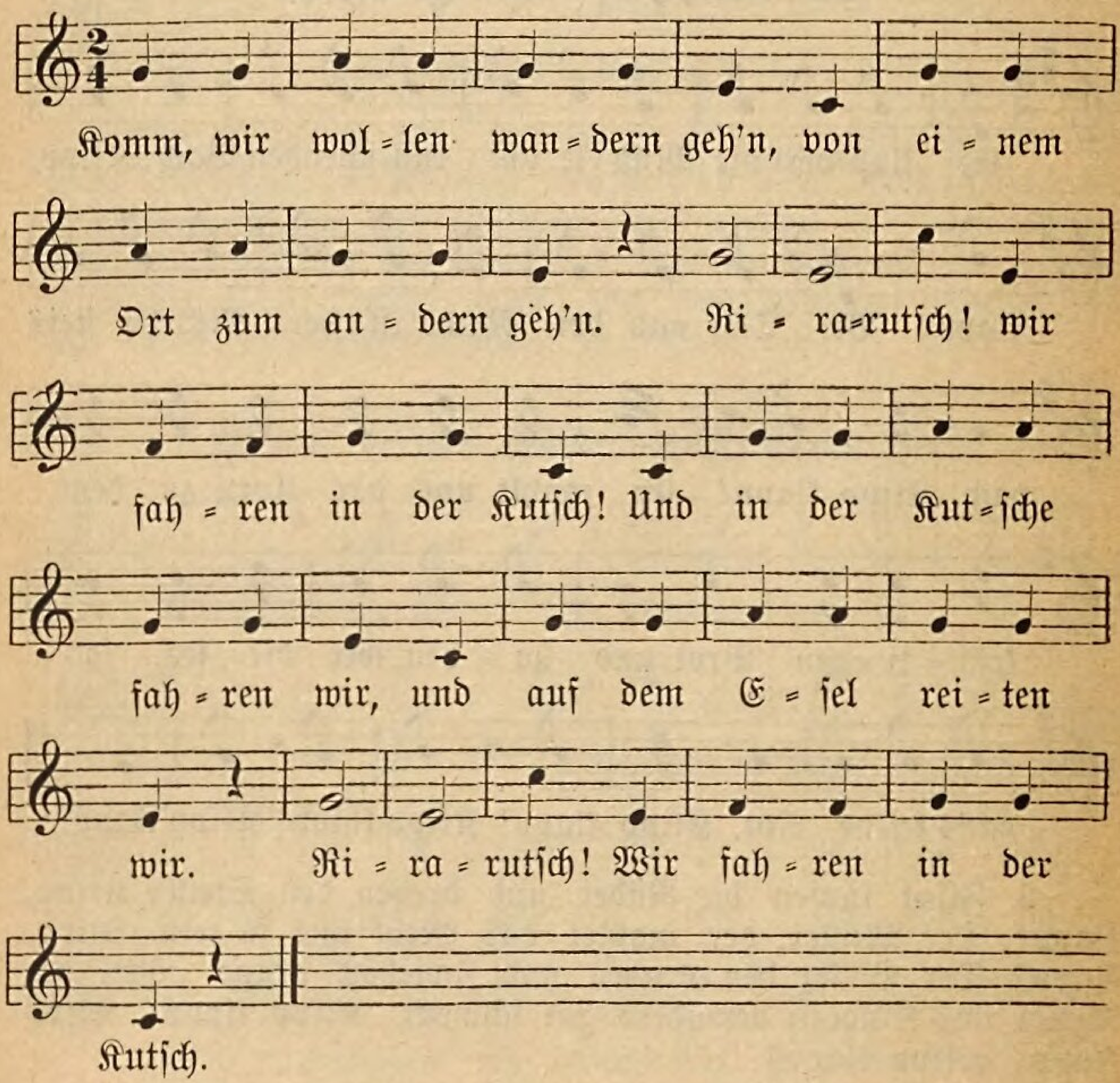


hat's kei=ne Not. Klipp klapp! Klipp klapp! Klipp klapp!

2. Flink laufen die Räder und drehen den Stein: Klipp, klapp! Der Müller, der mahlet das Mehl uns so fein. Klipp, klapp! Der Bäcker den Kuchen und Zwieback draus bäckt, der immer uns Kindern besonders gut schmeckt. Klipp klapp! Klipp klapp! Klipp klapp!

3. Wenn reichliche Körner das Ackerfeld trägt: Klipp klapp! Die Mühle dann flink ihre Räder bewegt. Klipp klapp! Und schenkt uns der Himmel nur immerdar Brot, so sind wir geborgen und leiden nicht Not. Klipp klapp! Klipp klapp! Klipp klapp!

Während die Kinder im Kreise unter Gesang dieses Liedes herumgehen, geben sie, mit den Füßen stampfend, abwechselnd den Takt an. Bei „Klipp klapp“ hört das Stampfen auf und alle klatschen taktmäßig in die Hände. Bei der 2. Strophe wiederholt sich das Klatschen und Stampfen. Bei „er mahlt“ ahmen die Kinder die Bewegung der Mühlsteine nach, indem sie die Handflächen aufeinander reiben. Bei „flink laufen die Räder“ werden die Hände etwas schneller in Bewegung gesetzt, während bei „der Bäcker den Kuchen bäckt“ die Kinder thun, als ob sie mit den Händen den Teig durchkneteten.

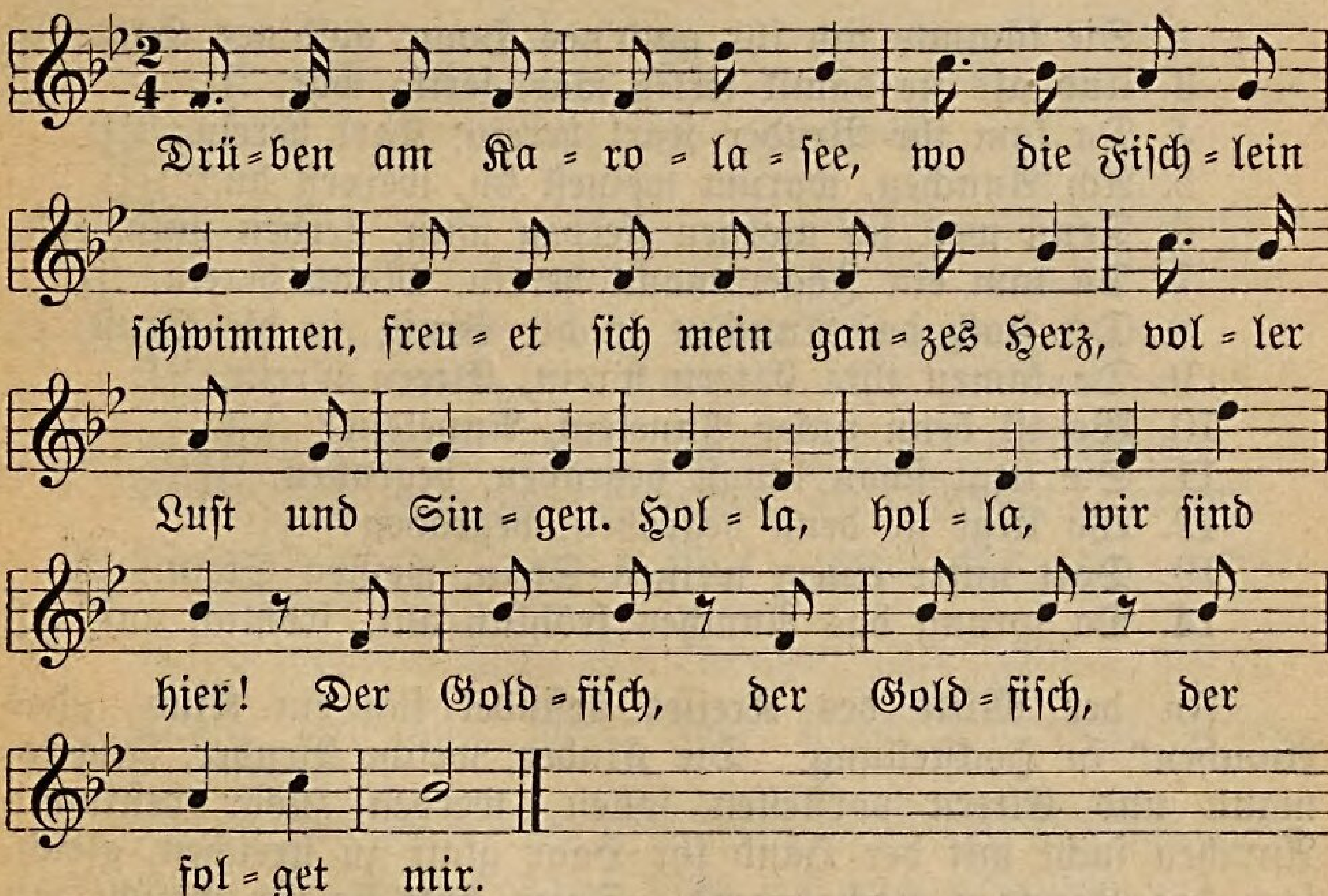
Komm, wir wollen wandern.



Die Kinder stellen sich paarweise auf und zwar mit Handfassung bei (vor dem Körper) gekreuzten Armen. Mit dem Anfang des Gesanges gehen sie im Takte vorwärts, führen aber jedesmal zu „rutsch“ ohne die Hände loszulassen, eine halbe Drehung nach innen aus, auch zum Schlusse bei „Kutsch“.

II. Für Mädchen der Mittelstufe.*)

Drüben am Karolasee.

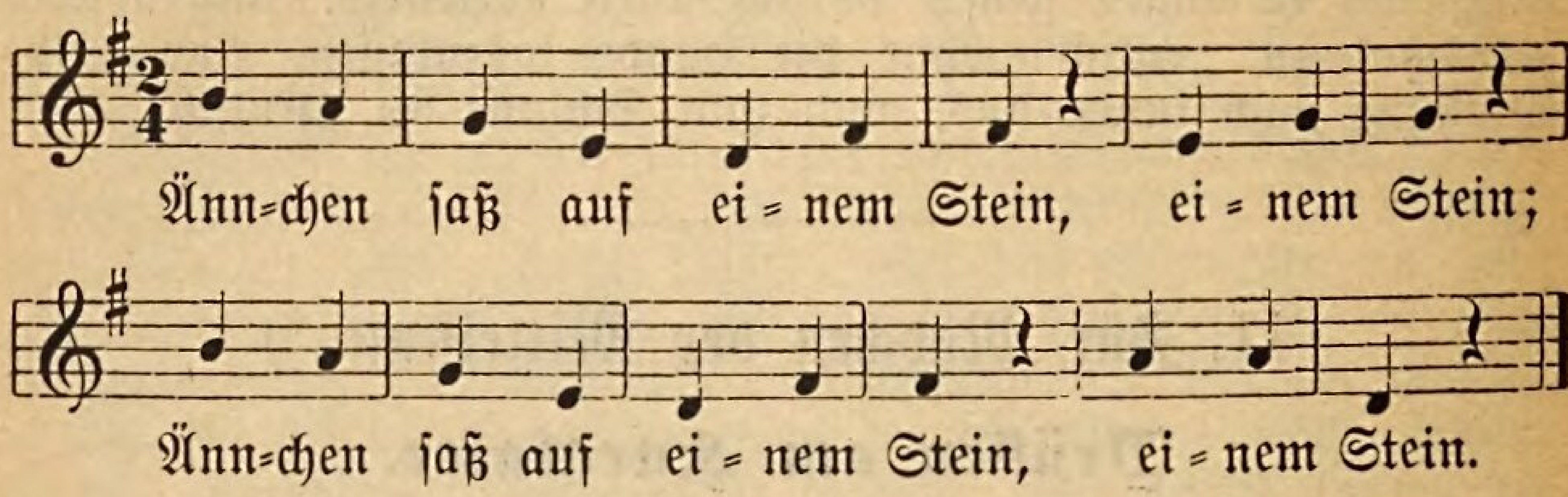


Die Kinder bilden zwei koncentrische Kreise, welche sich in entgegengesetzter Richtung bewegen. Der innere Kreis darf nicht zu groß sein. Ein Mädchen, die Fischerin darstellend, geht zwischen beiden und zwar mit dem großen Kreise herum. Bei der Stelle „der Goldfisch“ gibt die Fischerin einem Mädchen des inneren Kreises einen leisen Schlag mit der flachen Hand. Dieser gefangene Fisch schließt sich ihr (mit Handfassung) an. Hat sie so alle Fische im Netze, so singen alle: Die Fische, die Fische, die folgen mir und hüpfen dabei mit Nachstellhüpfen seitwärts. Worauf das Spiel wieder von vorne beginnt und andere Fische ausgesucht werden.

---

*) Selbstverständlich können Mädchen der Ober- und Unterstufe diese Spiele auch ausführen.

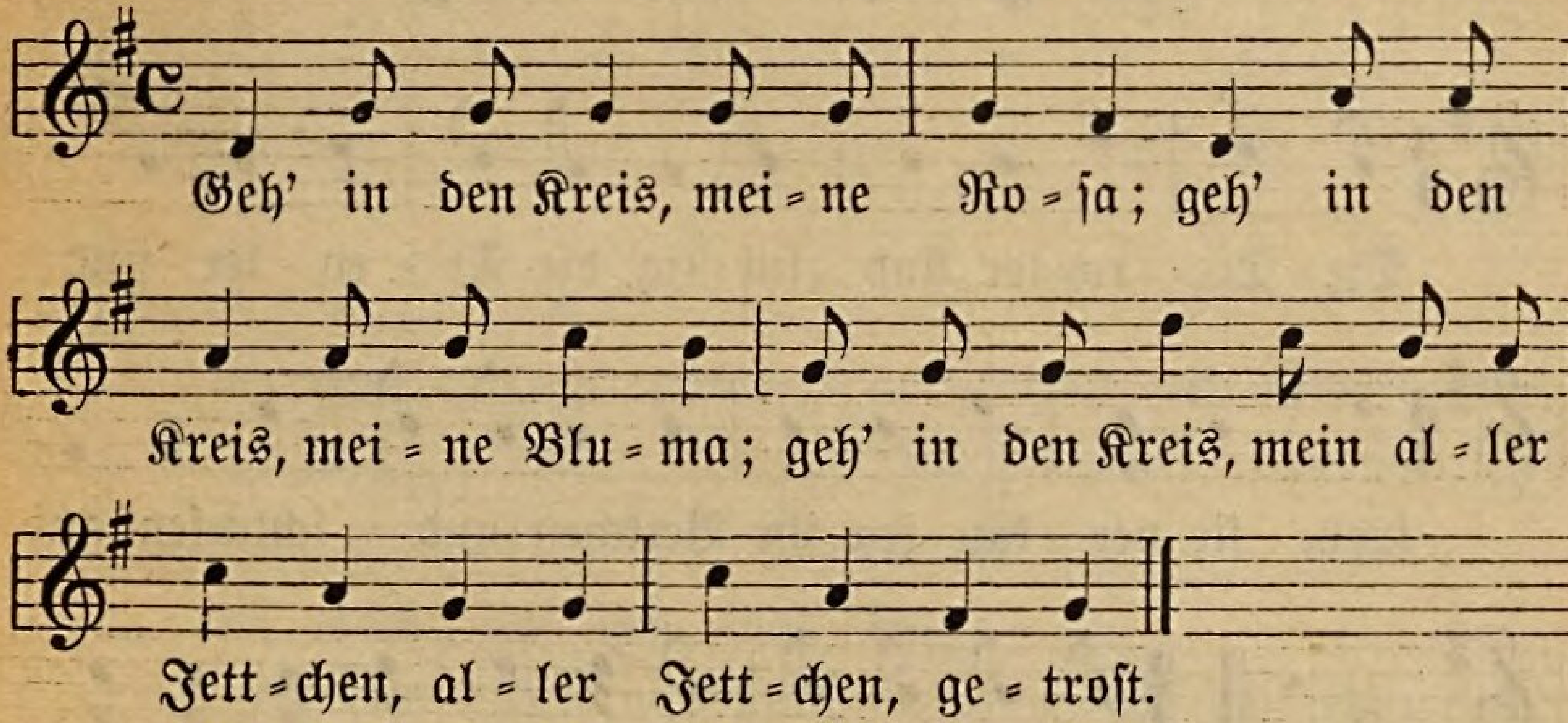
Ännchen saß auf einem Stein.



2. Sie kämmte sich ihr gold'nes Haar, gold'nes Haar, :][:
3. Und als sie damit fertig war, fertig war, :][:
4. Da kam ihr Bruder Karl herein, Karl herein; :][:
5. Ach Ännchen, warum weinest du, weinest du? :][:
6. Denn weil ich morgen sterben muß, sterben muß. :]]:
7. Da kam ein Jägersmann herein, Mann herein, :][:
8 Der stach das Ännchen in die Brust, in die Brust. :][:
9. Da kamen ihre Eltern h'rein, Eltern h'rein, :][:
10. Wo ist denn unser Ännelein, Ännelein? :]]:
11. Sie liegt schon längst begraben, begraben. :][:
12. Wo liegt sie denn begraben, begraben? :][:
13. Dort unter einem weißen Stein, weißen Stein. :][:
14. Da sprang das Ännchen fröhlich auf, fröhlich auf. :][:

In der Mitte des Kreises befindet sich ein Kind, „das Ännchen" in Hockstellung. Die Kinder, welche Bruder, Jägersmann und Eltern vorstellen sollen, werden zuvor bestimmt. Ännchen sucht mit der Hand ihr Haar glatt zu streichen, gleichsam das Kämmen nachahmend. Dann hält sie ihr Gesicht mit den Händen verdeckt, worauf alsbald ihr „Bruder" Karl in den Kreis hineintritt. „Ach, Ännchen, warum weinest du?" kann von ihm allein gesungen werden, „Denn weil ich heute sterben muß" singt Ännchen allein. Darauf kommt der „Jägersmann" und drückt seine Faust dem Ännchen auf die Brust, welches nunmehr, tot, von dem Bruder und dem Jägersmann mit der Schürze verdeckt wird. Jetzt treten die „Eltern" herein, welche allein singend, nach Ännchen fragen. Die Worte: „Sie liegt schon längst begraben" kann auch von allen gesungen werden, während die Worte: „Wo liegt sie denn begraben" wieder von den Eltern allein gesungen werden. Bei der letzten Strophe springt Ännchen plötzlich auf und alle springen mit Nachstellhüpfen erst rechts- und dann linksseitwärts im Kreise herum. Das Alleinsingen ist nicht unbedingt notwendig.
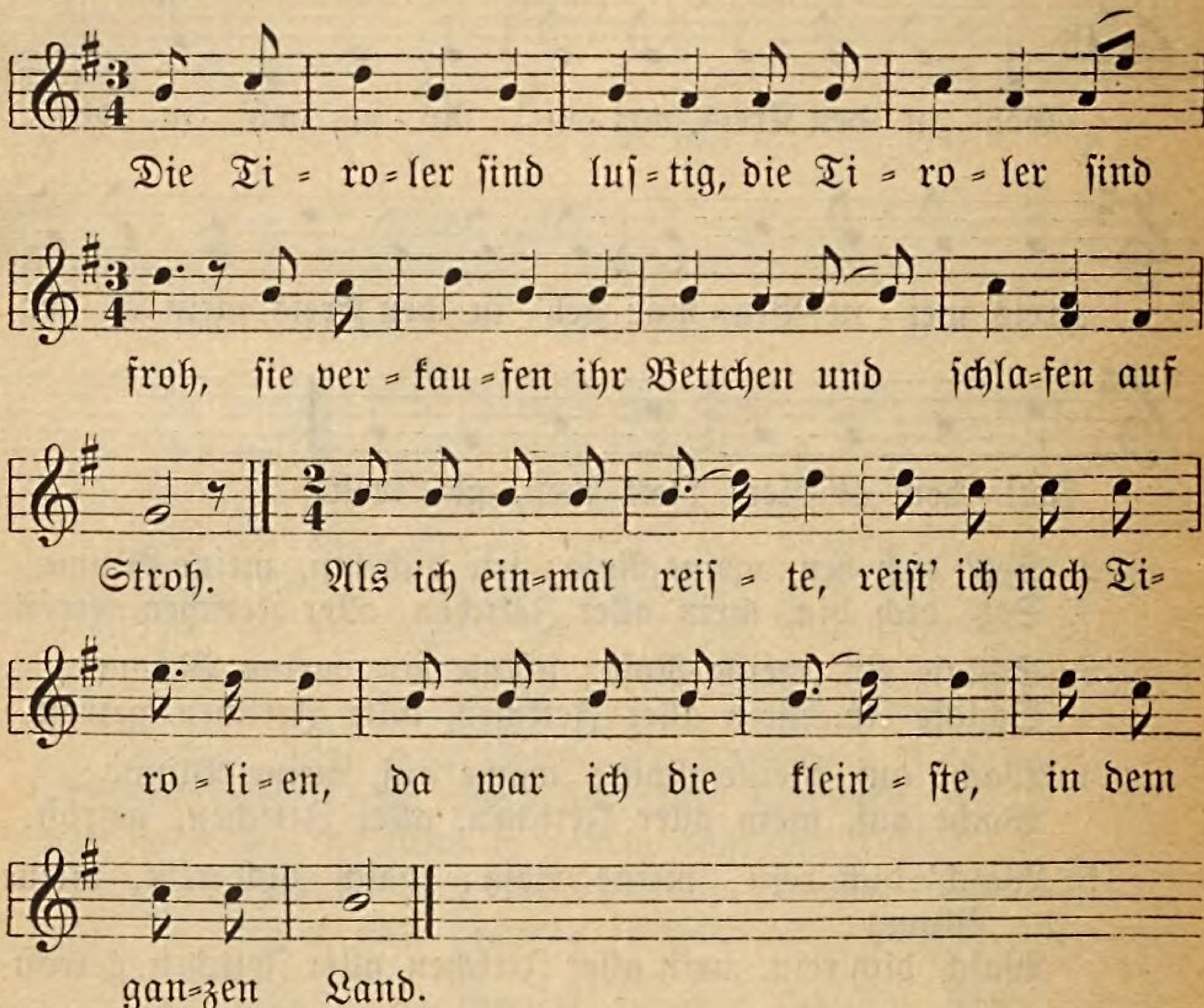
Geh' in den Kreis, meine Rosa!



2. Setz' dich hin, meine Rosa; setz' dich hin, meine Bluma,
Setz' dich hin, mein aller Jettchen, aller Jettchen getrost.
3. Schlafe ein, meine Rosa; schlafe ein, meine Bluma;
Schlafe ein, mein aller Jettchen, aller Jettchen getrost.
4. Wache auf, meine Rosa; wache auf, meine Bluma;
Wache auf, mein aller Jettchen, aller Jettchen, getrost.
5. Wasch' dich rein, meine Rosa; wasch' dich rein, meine Bluma;
Wasch' dich rein, mein aller Jettchen, aller Jettchen, getrost.
6. Kämm' dich glatt, meine Rosa; kämm' dich glatt, meine Bluma;
Kämm' dich glatt, mein aller Jettchen, aller Jettchen, getrost.
7. Stehe auf, meine Rosa; stehe auf, meine Bluma;
Stehe auf, mein aller Jettchen, aller Jettchen getrost.
8. Geh' aus dem Kreis, meine Rosa; geh' aus dem Kreis, meine Bluma;
Geh' aus dem Kreis, mein aller Jettchen, aller Jettchen, getrost.

Diejenigen Mädchen, welche „Rosa“, „Bluma“ und „Jettchen“ vorstellen sollen, werden zuvor bestimmt und haben sich außerhalb des Kreises, welcher sich nach rechts bewegt, hinzustellen. Jedes von den drei Mädchen hat pünktlich das zu thun, was von ihr verlangt wird. Das Waschen, Kämmen und Schlafen werden die Kinder leicht nachahmen können. Es müssen aber alle Bewegungen mit großer Bestimmtheit und Ruhe ausgeführt werden.

Die Tiroler sind lustig.
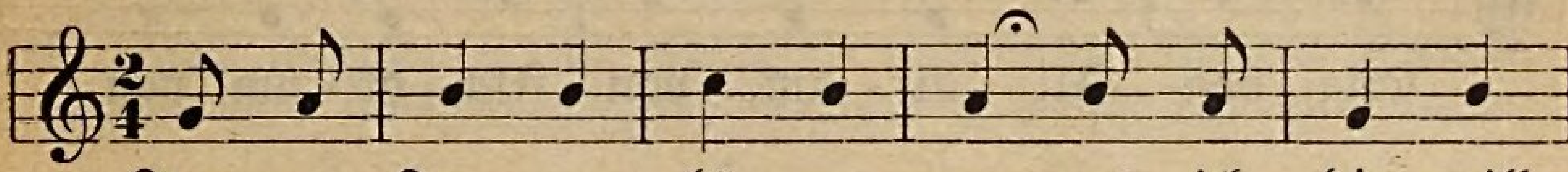


2. Die Tiroler sind lustig, die Tiroler sind froh;
Sie verkaufen ihr Bettchen und schlafen auf Stroh.
Viele Herr'n und Damen standen da vor meiner Thür,
Wollten mich beschauen, ich armes Murmeltier.
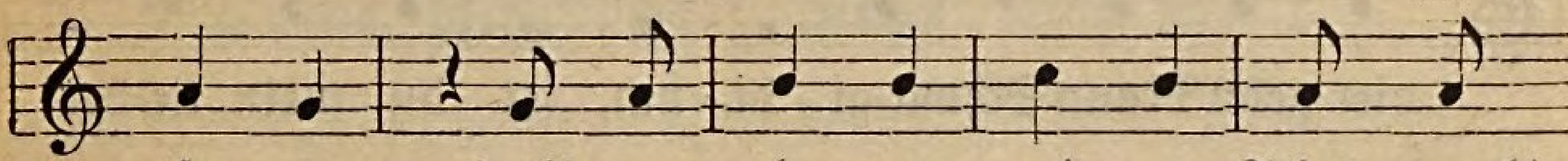
3. Die Tiroler sind lustig, die Tiroler sind froh;
Sie verkaufen ihr Bettchen und schlafen auf Stroh.
Murmeltier muß tanzen, wohl ein, zwei und drei und vier,
Murmeltier muß tanzen, ein, zwei, drei und vier.

Die Kinder bilden wiederum einen Kreis, in welchem sich zwei Mädchen befinden. Diese haben sich angefaßt und springen mit Nachstellhüpfen (abwechselnd links und rechts) in entgegengesetzter Richtung dem Kreise entlang. Bei „Murmeltier muß tanzen“ können auch wohl alle sich mit Nachstellhüpfen weiter bewegen.

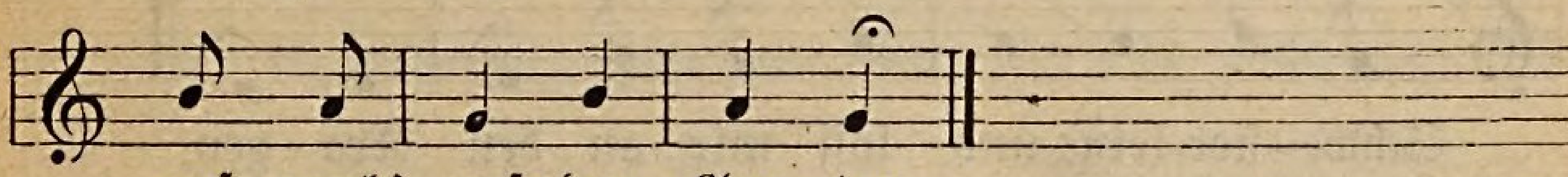
Jammer, Jammer, höre zu.



Jam=mer, Jam=mer, hö = re zu, was ich dir will



sa = gen: Hab' ver = lo = ren mei = nen Schatz, mach'



auf, mach' auf den Gar = ten.
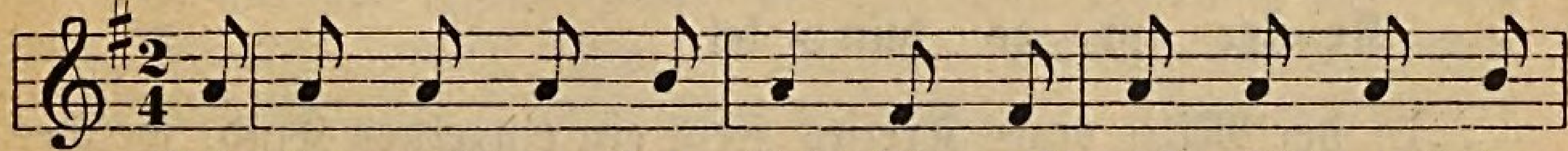
2. Ich will gehen und will steh'n, ob ich ihn kann finden;
Wenn ich ihn gefunden habe, fall' ich ihm zu Füßen.

3. Stehe wieder auf zu dir, mache einen Diener;
Stehe wieder auf zu dir und mache einen Diener.
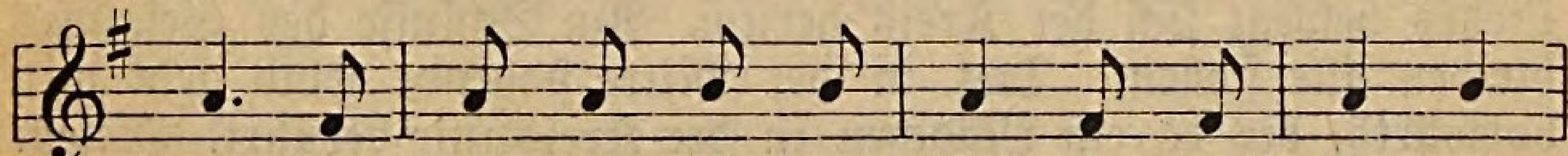
Zunächst wird von den Kindern ein Kreis geschlossen. Ein Kind befindet sich im Kreise, eines außerhalb desselben. Dieses letztere tritt, wenn gesungen wird, „Mach' auf, mach auf," wobei die Kinder die Hände hoch halten, in die Mitte des Kreises. Bei der 2. Strophe fällt es einem zu Füßen, während es sich bei der 3. Strophe, nachdem es wieder aufgestanden ist und eine leichte Verbeugung gemacht hat, verabschiedet.

Das Spiel kann auch auf folgende Weise ausgeführt werden. Es wird nur ein Mädchen bestimmt, welches sich in der Mitte des Kreises befindet. Bei den Worten „Mach' auf, mach' auf" steht der Kreis still und alle heben die angefaßten Hände in die Höhe. Jetzt geht das Mädchen an dem Kreis vorbei und fällt einem Kinde zu Füßen. Bei der 3. Strophe erhebt es sich wieder, macht eine leichte Verbeugung und entfernt sich. Jenes Mädchen muß nun das Spiel von neuem beginnen.

Ich ging wohl um den Kessel.
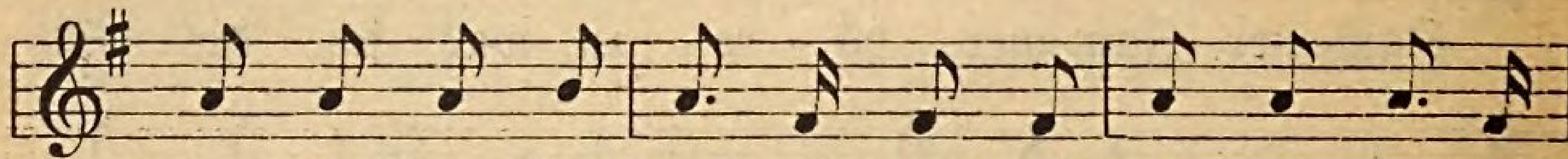


Ich ging wohl um den Kes = sel und wußt nicht was da
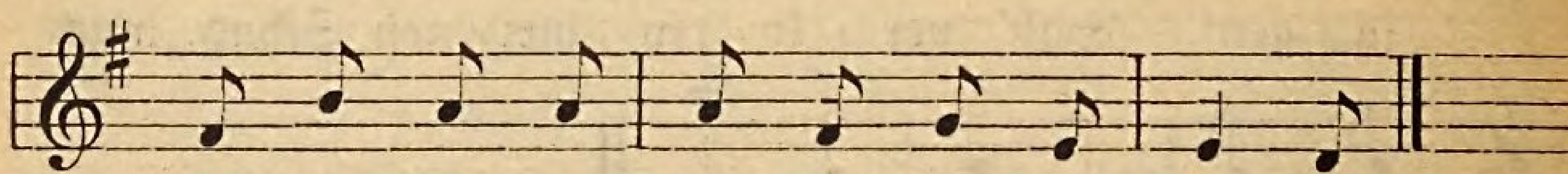


war. Da war ein klei = nes Mäuschen und was da



sang, von Fli - di - um, von Fla - di - um, von
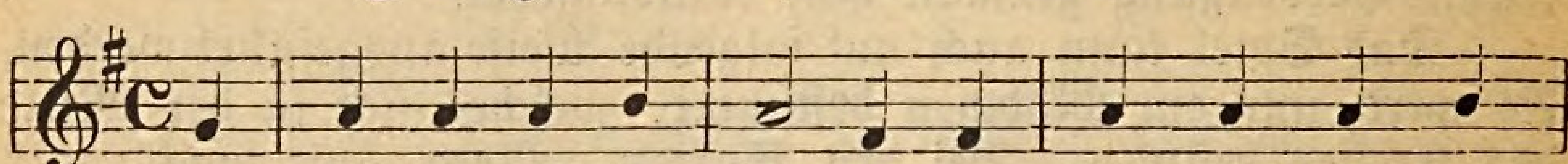


vier-zehn Mann Schwa-gi - di - um, sei du mein lie-bes
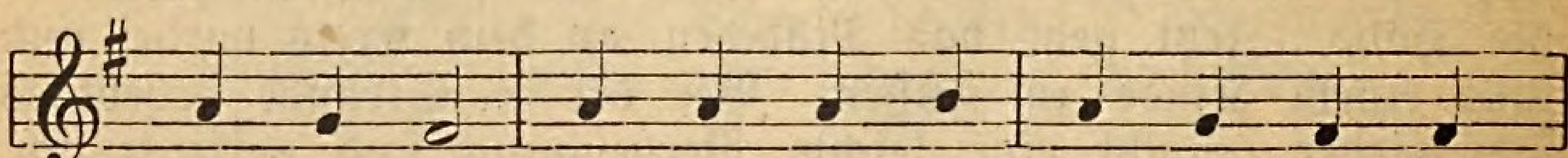


Schwe - ster-lein und fass' mir an den Kra - gen.

Die Kinder bilden einen Kreis. Außerhalb desselben befindet sich ein Mädchen „Das Mäuschen", welches in entgegengesetzter Richtung um den Kreis (der sich nach links oder rechts bewegt) herumgeht. Dieses Mädchen gibt bei den Worten „Sei du mein liebes Schwesterlein" durch einen leisen Schlag einem andern Mädchen zu verstehen, daß es folgen soll. So geht das Spiel weiter, bis alle dem Mäuschen folgen. Die beiden letzten Kinder fassen die Hände und bleiben fest stehen, um welche nun ein Knäuel gewickelt wird.

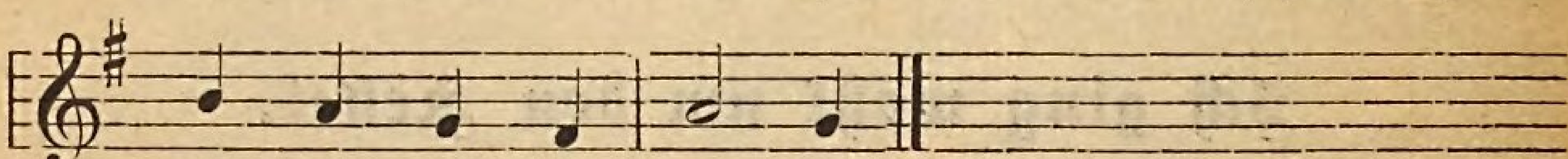
Im Keller ist es dunkel.



Im Kel - ler ist es dun-kel, wer mag wohl in dem



Kel - ler sein bei dem hel - len Mon-denschein? Im
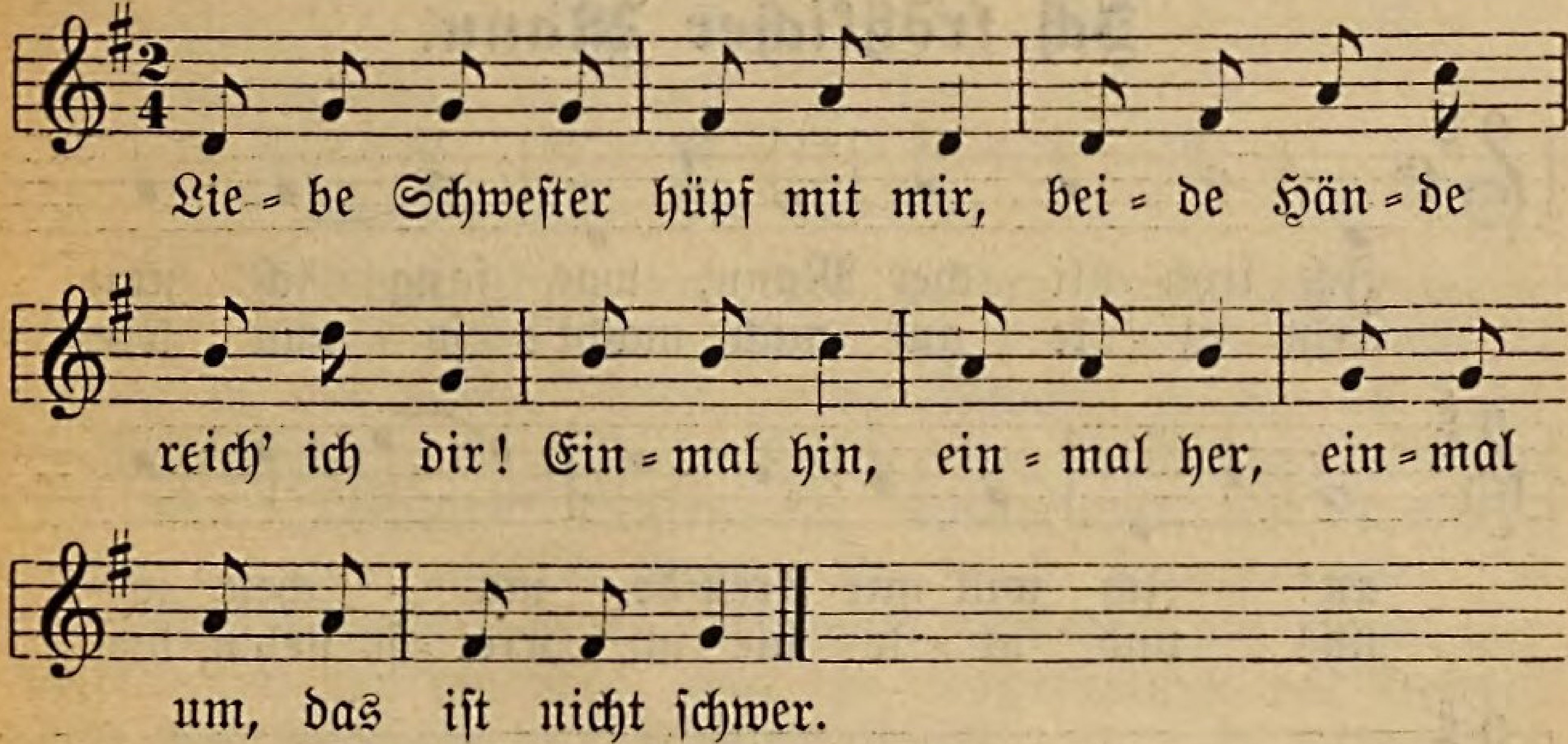


Ke - ler ist es dun - kel.

In der Mitte eines Kreises steht ein einzelnes Kind, welches durch die Hand sein Gesicht verdeckt hält. Nach dem Takte des Liedes bewegt sich der Kreis herum. Am Schlusse des Gesanges bleiben alle stehen. Das in der Mitte stehende Kind geht nun vorwärts, bis es ein Mädchen in der Kreislinie berührt. Diesem betastet sie die Arme und den Kopf und sagt den Namen dieser

Spielerin. Trifft sie den richtigen Namen, so darf sie wieder in die Kreislinie eintreten, während das andere Mädchen an ihren Platz kommt. Trifft ein Kind nicht den richtigen Namen, so können alle übrigen singen: Freundin, du hast falsch geraten.

Liebe Schwester, hüpf' mit mir!



2. Ei, das hast du schön gemacht, Ei, das hätt' ich nicht gedacht!
   Einmal hin, einmal her, Einmal um, das ist nicht schwer.
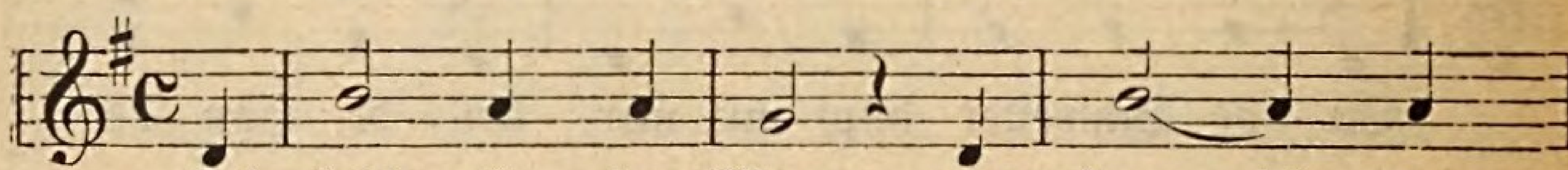
3. Noch einmal das schöne Spiel, Weil es mir so sehr gefiel!
   Einmal hin, einmal her, Einmal um, das ist nicht schwer.

Die Kinder stellen sich einander gegenüber, eine Gasse von 4 Schritt Abstand bildend. Mit Gesang der ersten beiden Takte gehen alle 4 Schritte vorwärts. Es vereinigen sich die Einzelnen jeden Paares gegenseitig, oder machen einen Knix, reichen sich die Hände und hüpfen bei den Worten: „Einmal hin", 3 Schritte nach links und darauf 3 Schritte nach rechts. Jetzt werden die Hände losgelassen und jedes Kind dreht sich bei „Einmal um" an Ort und Stelle ein oder mehrere Male herum, bis mit der letzten Silbe die Drehung vollendet ist. Bei der 2. Strophe können auch bei „Einmal um" je zwei Mädchen mit Händefassen sich kreisförmig fortbewegen. Am Schlusse der 3. Strophe bei „Einmal um", fassen sich alle Kinder zu einem Kreise an und bewegen sich bald nach links, bald nach rechts hüpfend herum.

Dieses Spiel kann auch auf folgende Weise gespielt werden: In dem Kreise, den die Mädchen bilden, befinden sich zwei

Spielerinnen. Jede derselben wählt sich eine andere, so daß also zwei Paar Mädchen im Kreise vorhanden sind. Nachdem die Paare unter dem Gesang des Spielliedes die betreffenden Bewegungen gemacht haben, scheiden die ersten beiden Mädchen aus dem Kreise, während die beiden übrigen bei Wiederholung des Spieles in demselben bleiben.

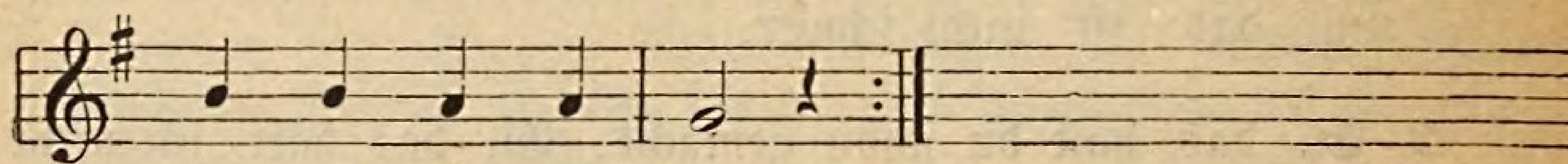
Ich fröhlicher Mann.



Ich fröh = li = cher Mann, was fang ich nun
Seht al = le auf mich, macht's so nun wie
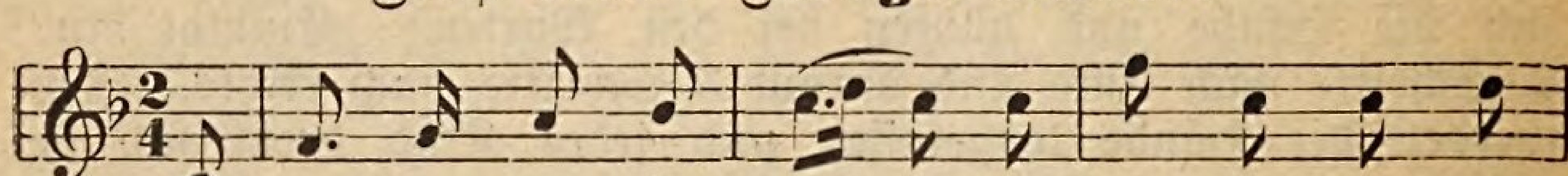


an! Ich will mir Freu=de ma = chen, so
ich! und al = le die im Krei = se steh'n, die



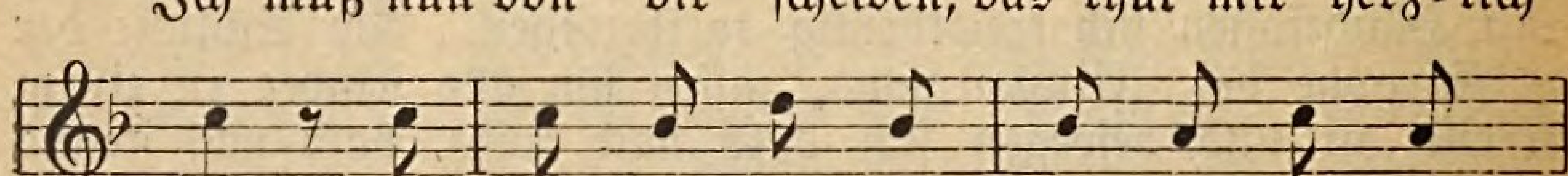
lan = ge als ich kann.
ma=chen's so wie ich.

Die Kinder bilden einen Kreis; in der Mitte desselben steht der fröhliche Mann und macht allerlei Bewegungen vor, als Thätigkeit von Handwerkern, verschiedene Körperhaltungen oder eine Freiübung aus dem Turnunterricht. Alle anderen Spieler machen es ihm nun nach.

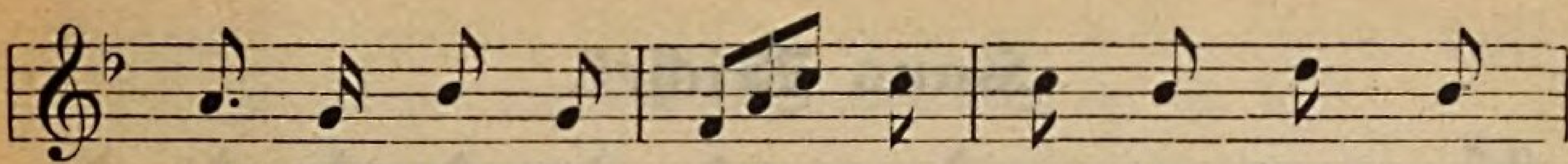
Auf einer Bergesmauer.



Auf ei = ner Ber = ges = mau=er, da liegt ein blau = er
Ich rei = che dir die Hand, mit Freu=den zu = ge=
Ich muß nun von dir scheiden, das thut mir herz = lich

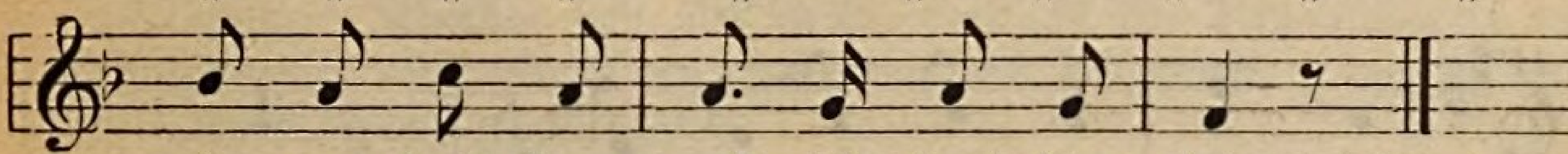


Stein, und wer den Stein ver = lo = ren hat, dem
wandt, Di = ra = la = la, Di = ra = la = la, di=
leid. " " " " " " " " "



geb' ich drei für ein'n und wer den Stein ver=
ra = la = la = la = la, di = ra = la = la, di=

" " " " " " " " " "

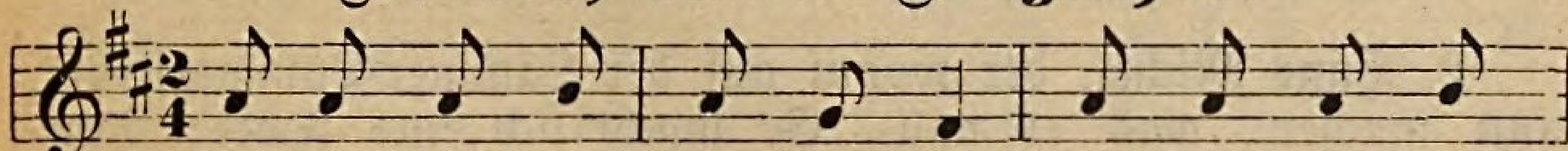


lo = ren hat, dem geb' ich drei für ein'n.
ra = la = la, di = ra = la = la = la = la.
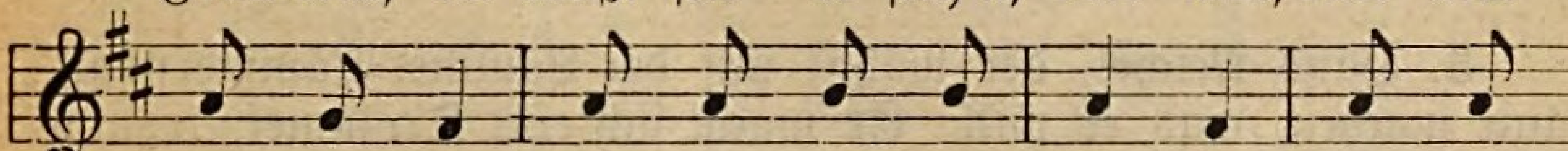
" " " " " " " " "

Die Mädchen gehen um eine in der Kreismitte stehende Genossin. Diese winkt am Schlusse der 1. Strophe eine andere zu sich in den Kreis. Diese beiden Mädchen reichen sich beim ersten Teil der 2. Strophe die Hände; der Kreis steht dabei an Ort. Bei „Diralala" hüpfen alle Spielerinnen mit Nachstellhüpfen um das mittelste Paar. In der 3. Strophe geben sich die beiden Mädchen unter weinender Gebärde die Hand und scheiden nun von einander. Bei der Wiederholung des Spieles bleibt das herbeigewinkte Kind im Kreise.

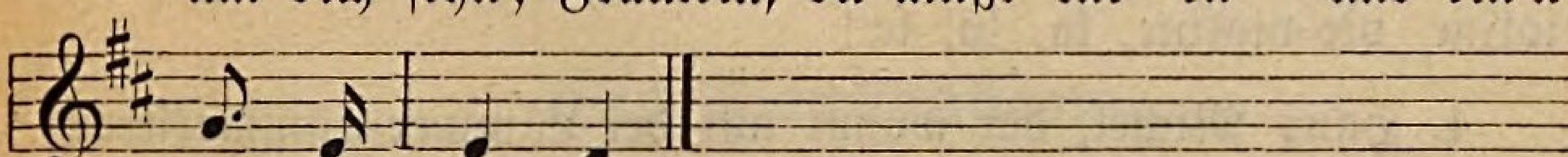
Blauer, blauer Fingerhut.



Blau = er, blau = er Fing = er = hut ist so wert und
Fräu=lein, du mußt stil = le steh'n, drei = mal, drei = mal



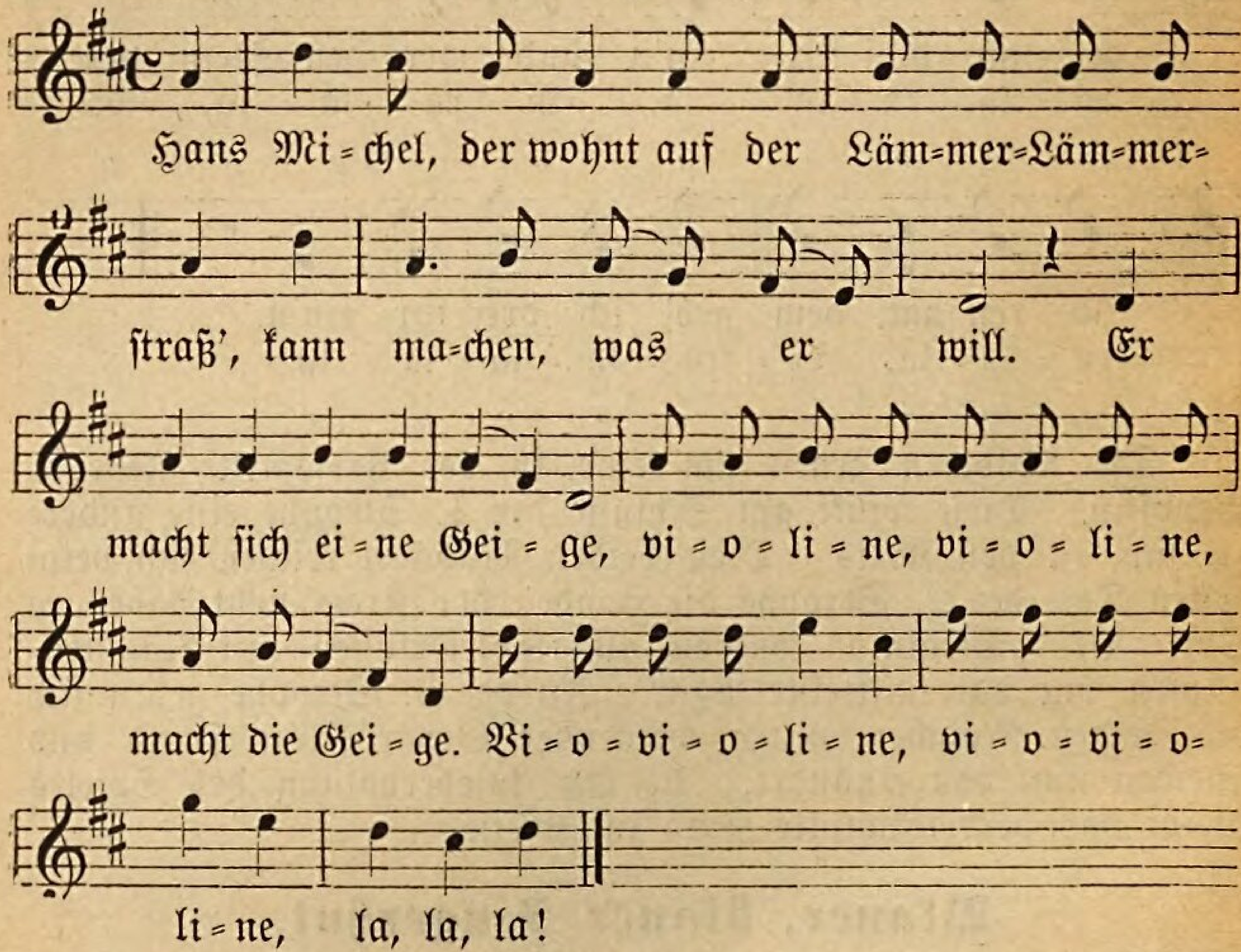
noch so gut. Fräulein, du mußt tan = zen in dem
um dich sehn; Fräulein, du mußt kni = en und ein'n



schö=nen Kran=zen.
an=dern zie = hen.

Die Spielerschar bildet durch Handfassen einen Kreis, welcher sich nach rechts herum bewegt. In der Mitte desselben steht eine (einzelne) Spielerin, welche sich dreimal nach links herum dreht, darauf zu einem Mädchen in der Kreislinie geht, eine leichte Verbeugung macht, dieselbe bei der Hand faßt und bis zur Mitte hinführt, worauf sie in die leergewordene Lücke eintritt.

Hans Michel.



2. Hans Michel, der wohnt auf der Lämmer=Lämmerstraß', kann machen, was er will. Er macht sich eine Flöte; Timpoline, timpoline, macht die Flöte; violine, violine, macht die Geige. Vio=violine, vio=violine, la, la, la!

3. Hans Michel, der wohnt auf der Lämmer=Lämmerstraß', kann machen, was er will. Er macht sich eine Trommel, trommdidomm, trommdidomm, macht die Trommel; Timpoline, timpoline, macht die Flöte! Violine, violine, macht die Geige; vio=violine, vio=violine, la, la, la!

4. Hans Michel, der wohnt auf der Lämmer=Lämmerstraß', kann machen, was er will. Er macht sich eine Schelle, tingling=ling=ling, tingling=ling=ling, macht die Schelle, trommdidomm, trommdidomm, macht die Trommel; timpoline, timpoline, macht die Flöte; violine, violine, macht die Geige; vio=violine, vio=violine, la, la, la!
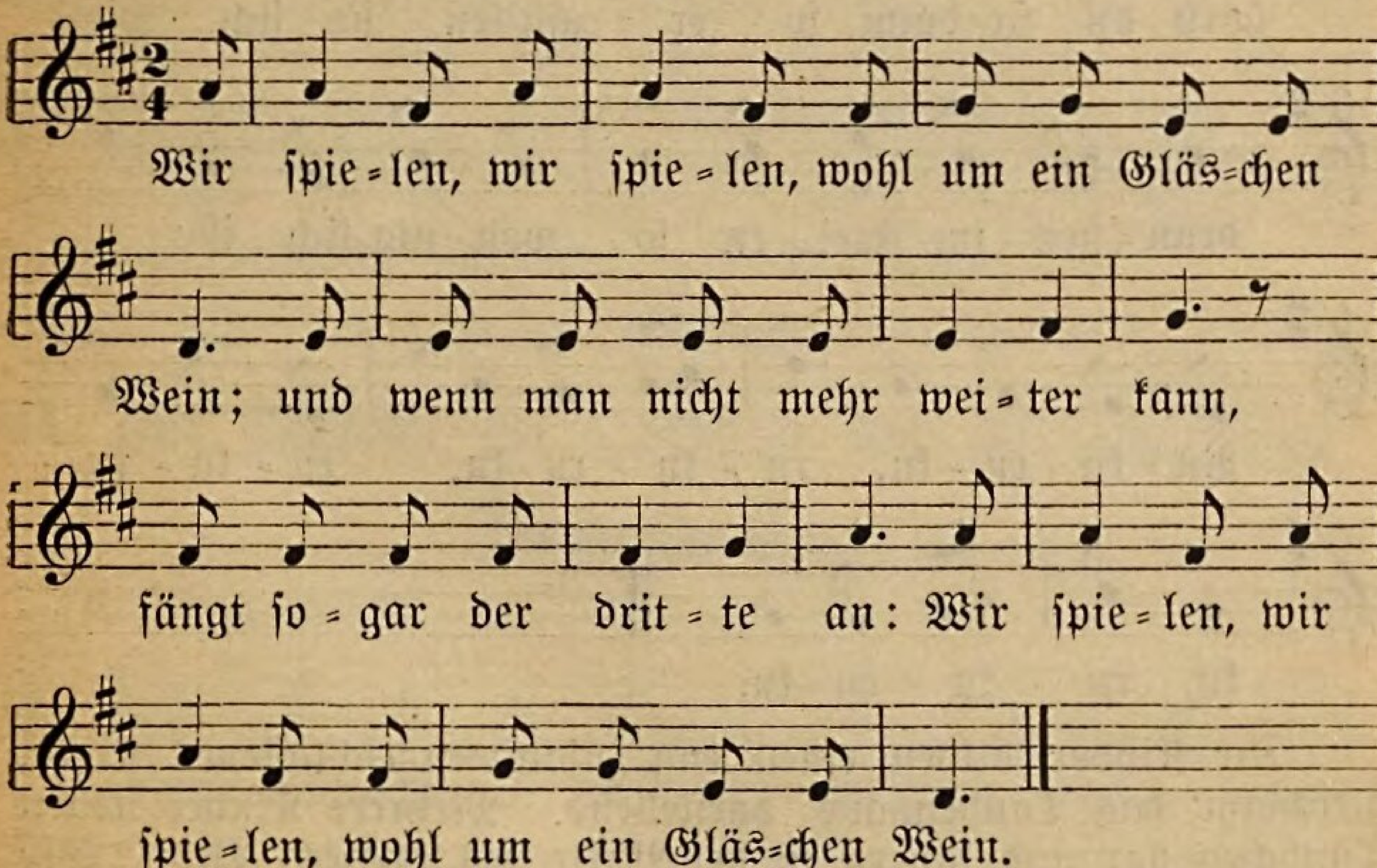
5. Hans Michel, der wohnt auf der Lämmer=Lämmerstraß', kann machen, was er will. Er macht sich eine Uhre; ticketacke, ticketacke, macht die Uhre; tingling=ling=ling, tingling=ling=ling, macht die Schelle; trommdidomm, trommdidomm, macht die

Trommel; timpoline, timpoline, macht die Flöte; violine, violine, macht die Geige; vio-violine, vio-violine, la, la, la!

Die Kinder stehen im Kreise, der sich nach links oder rechts herum bewegt; das Spiel kann aber auch (sitzend) in einem geschlossenen Raume ausgeführt werden. In der Mitte der Spielerschar befindet sich ein Kind, welches die Bewegungen und Klangweisen der einzelnen Instrumente vormacht, worauf alle alle andern dies nachahmen.

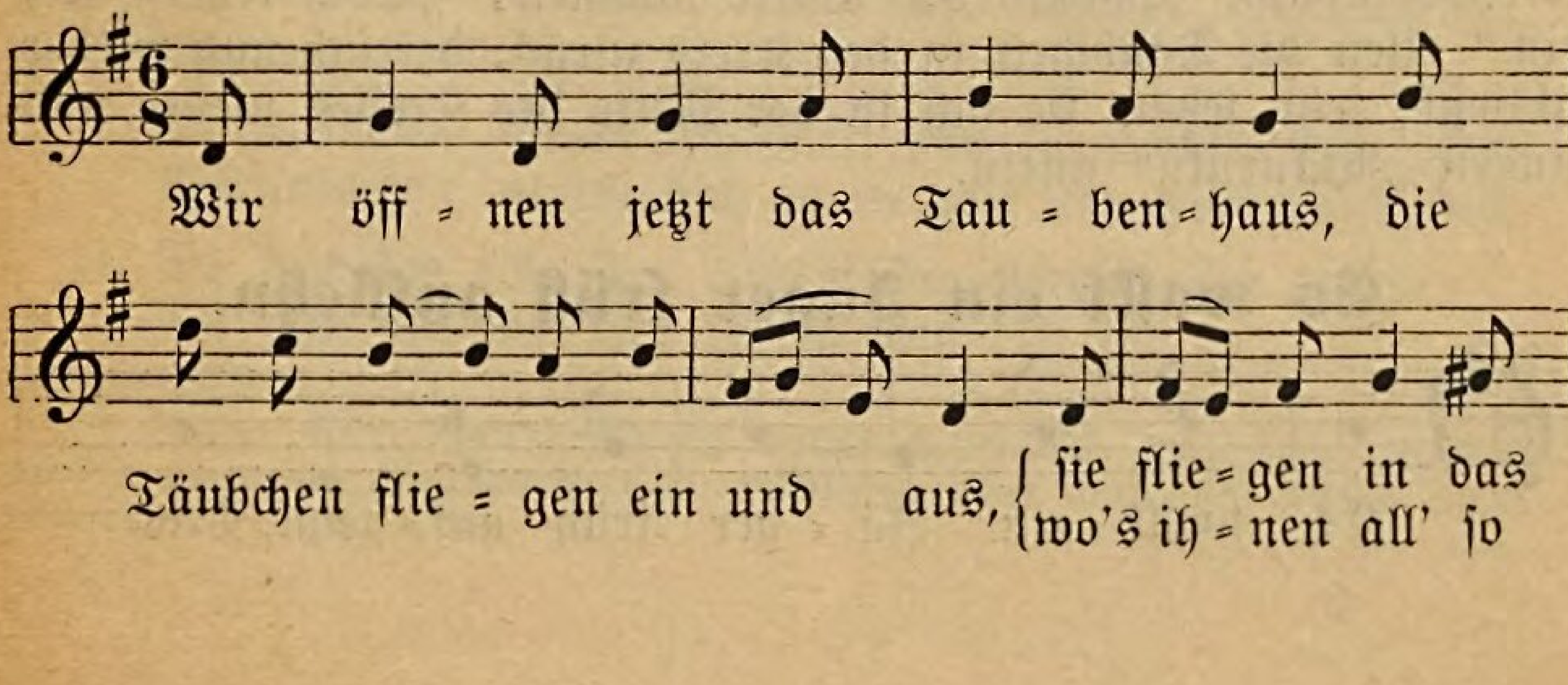
Die Melodie wird sehr gern von Kindern gesungen.
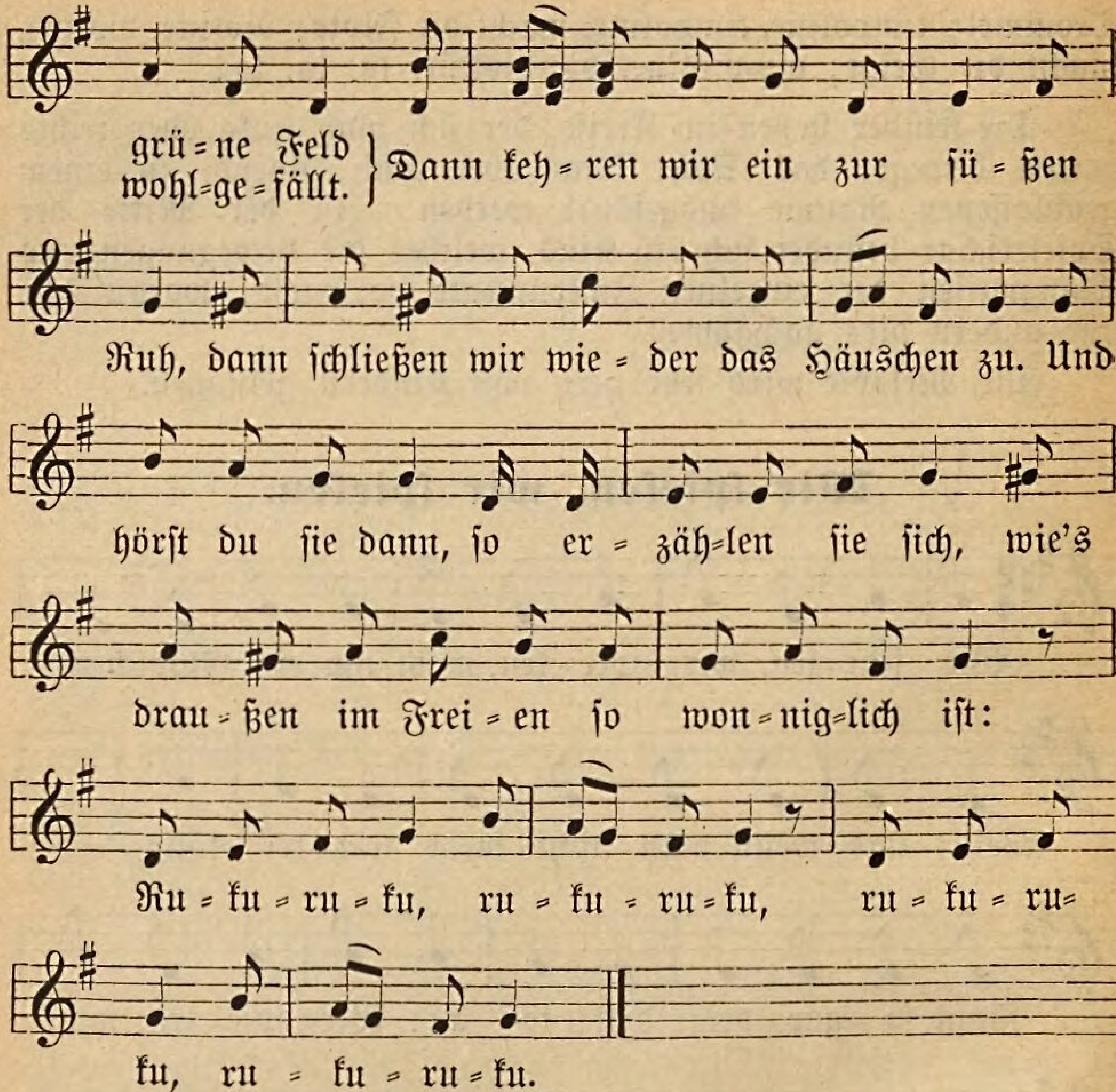
Wir spielen, wir spielen.



Diese Strophe wird zwischen einzelnen Ruhespielen gesungen.
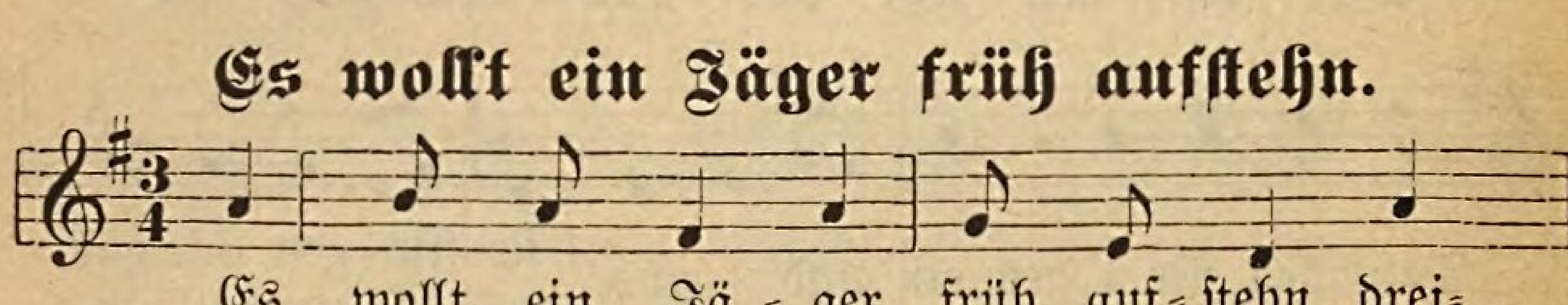
Das Taubenhaus.
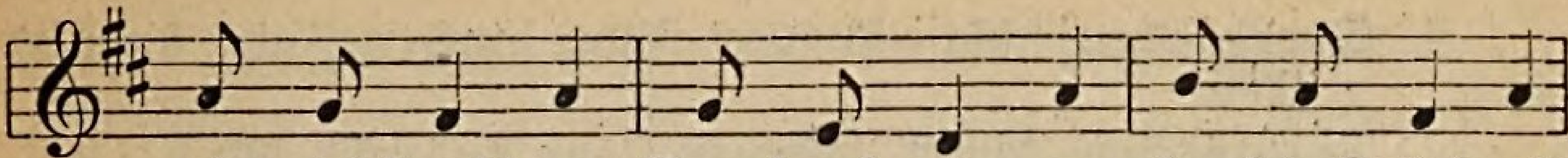




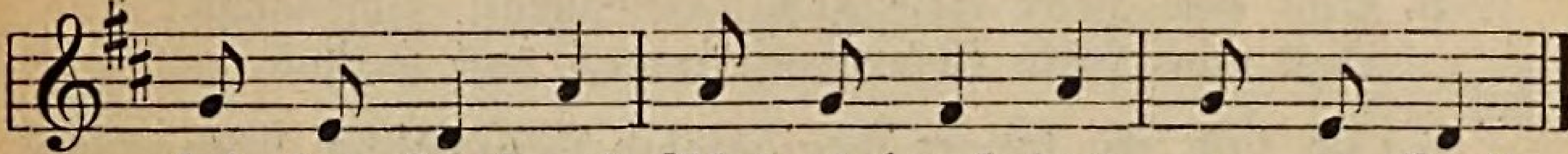
Die Kinder bilden einen eng zusammengeschlossenen Kreis, gleichsam das Taubenhaus darstellend. Mehrere Kinder stellen Täubchen vor und kauern in der Mitte des Kreises. Bei: „Wir öffnen jetzt das Taubenhaus" gehen die Mädchen der Kreislinie rückwärts, bis sämtliche die Arme gestreckt haben. Bei „so wohlgefällt" hüpfen die Täubchen mit Fliegebewegungen unter den gehobenen Armen der Mädchen hinaus und außerhalb des Kreises herum. Sobald die Worte kommen: „Doch kehren wir ein," eilen die Täubchen in den Kreis zurück, der sich nun wieder schließt; jetzt setzen sie sich in der Mitte des Kreises nieder und singen „Rukuruku" allein.

Es wollt ein Jäger früh aufstehn.





vier=tel=stund' vor Sonn' auf=gehn; er nahm sein Liebchen*)



bei der Hand und führt es durch das gan=ze Land.
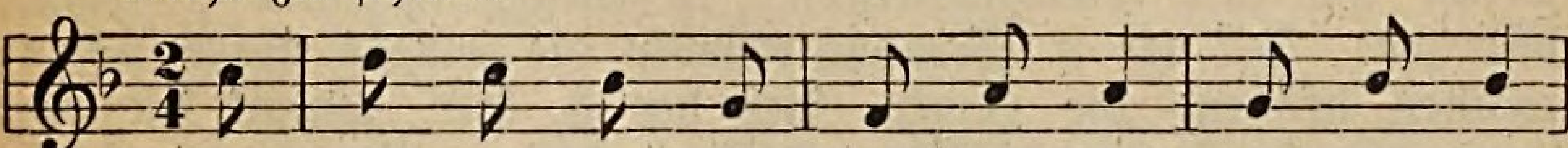
2. Ade! ada! mein liebes Kind, ich muß jetzt von dir scheiden;
In diesem letzten Augenblick vergeß' ich auch das Knieen nicht.

Ein Kind, den Jäger vorstellend, befindet sich in der Mitte des Kreises, ein anderes außerhalb desselben. Der Kreis bewegt sich nach rechts oder links herum. Sobald die Worte kommen: „Er nahm", fassen sich beide Mädchen an und gehen in entgegengesetzter Richtung, während alle Kinder des Kreisringes unter ihre Arme hindurch müssen. Am Schlusse des Liedes verabschieden sich beide unter Verbeugung.

III. Für Mädchen der Oberstufe und für Erwachsene.

Dornröschen.

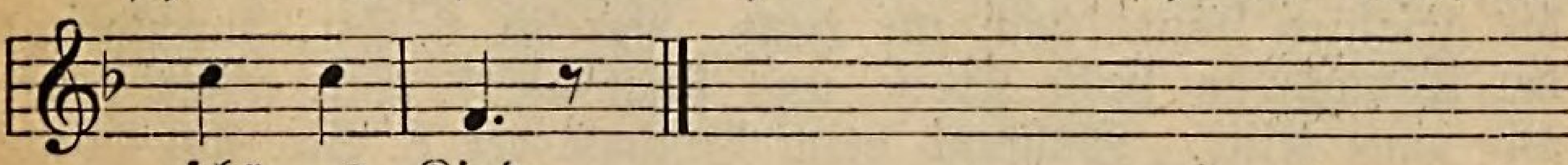
Nicht zu schnell.



Dorn=rös=chen war ein schö=nes Kind, schö=nes Kind,



schö=nes Kind, Dorn=rös=chen war ein schö=nes Kind, ein



schö=nes Kind.

2. Dornröschen, nimm dich ja in acht, ja in acht, ja in acht;
Dornröschen, nimm dich ja in acht vor einer bösen Fee!

3. Da kam die böse Fee herein, Fee herein, Fee herein;
Da kam die böse Fee herein und rief ihr zu:

*) Sollte dieser Volksausdruck etwas bedenklich erscheinen, so setze man für diesen einen andern (z. B. Liebling), oder man lasse dieses Spiel ganz weg.

4. Dornröschen, schlafe hundert Jahr, hundert Jahr, hundert Jahr;
Dornröschen, schlafe hundert Jahr und alle mit!

5. Und eine Hecke riesengroß, riesengroß, riesengroß;
Und eine Hecke riesengroß umgab das Schloß.

6. Da kam ein junger Königssohn, Königssohn, Königssohn,
Da kam ein junger Königssohn und sprach zu ihr:

7. Dornröschen, holdes Mägdelein, Mägdelein, Mägdelein,
Dornröschen, holdes Mägdelein, nun wache auf!
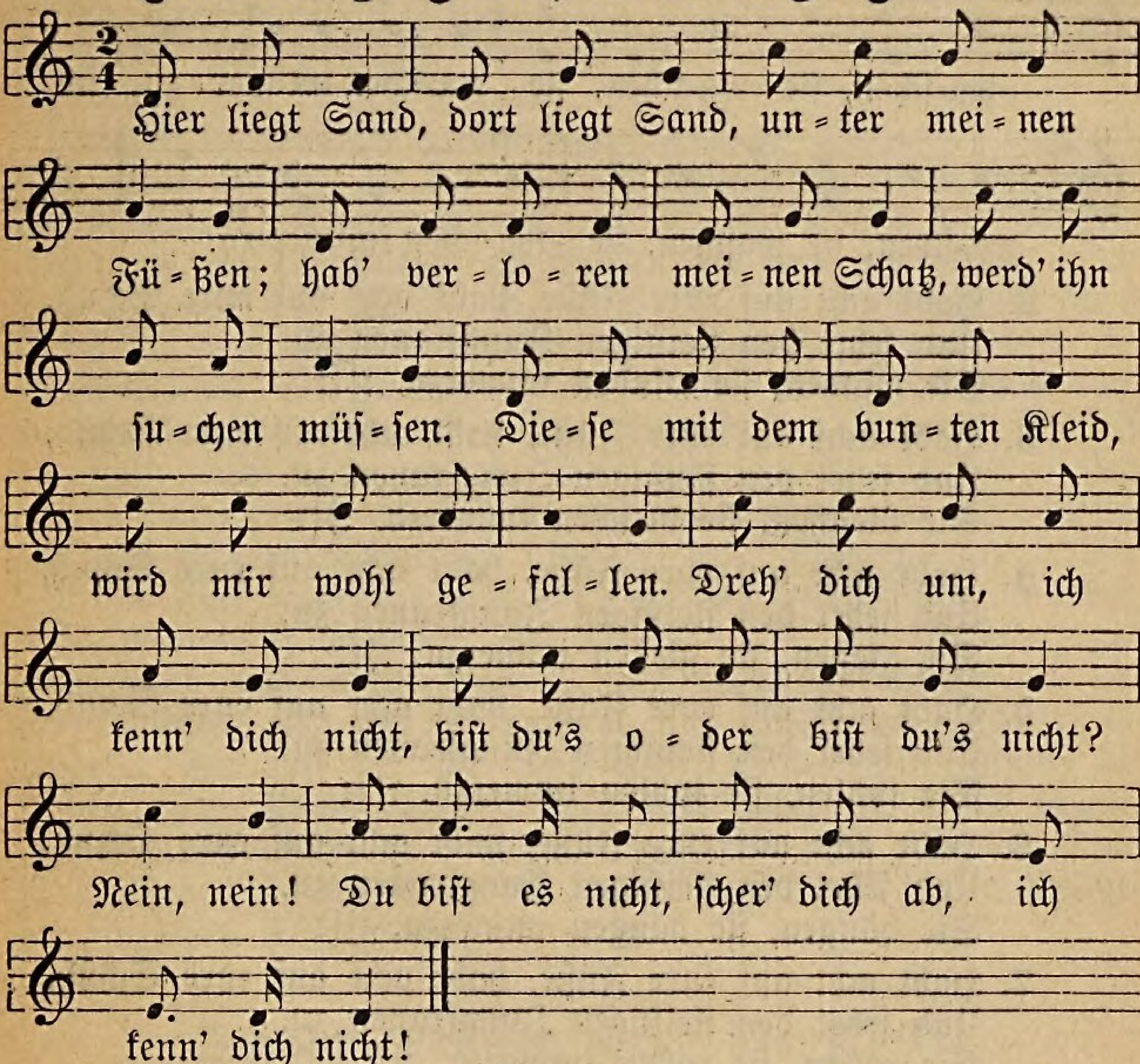
8. Dornröschen wachte wieder auf und alle wachten mit ihr auf,
Dornröschen nahm der Königssohn zur Königin!

9. Sie feierten ein großes Fest, großes Fest, großes Fest;
Sie feierten ein großes Fest, das Hochzeitsfest.

10. Und alle freuten herzlich sich, herzlich sich, herzlich sich;
Es freute sich auch herzlich mit das ganze Land.
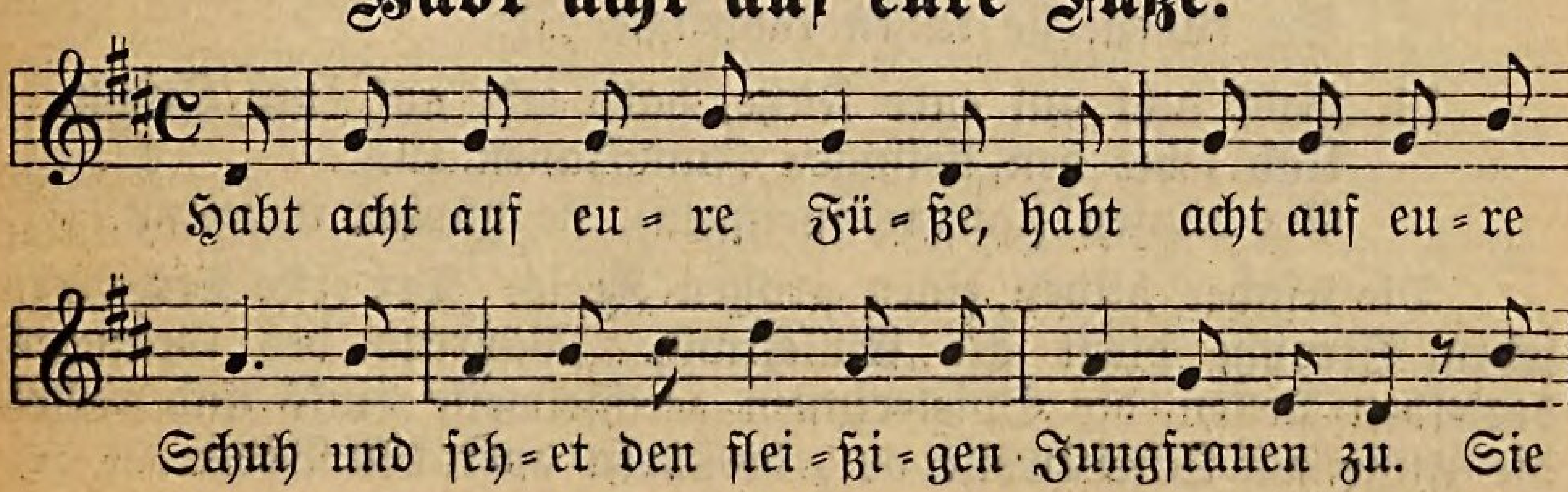
Zunächst werden bei diesem Spiele bestimmt: Dornröschen, die böse Fee, der Königssohn und etwa 8—10 Kinder als Hofgesinde. Dornröschen tritt in die Kreismitte, das Hofgesinde bildet um dieselbe einen kleinen, die übrigen Kinder einen großen Kreis. Fee und Königssohn befinden sich außerhalb der Kreise, welche sich mit Kreuzschrittgang in entgegengesetzter Richtung bewegen. Bei der 2. Strophe erheben die Kinder gegen Dornröschen drohend die Hand. Bei der 3. Str. kommt die Fee durch die Kreise in die Mitte zu Dornröschen, worauf die Kreise alsbald stehen. Die Fee schläfert nun durch Armbewegung, während die übrigen Spieler nur leise singen, Dornröschen ein. Bei „und alle mit" kniet auch das Hofgesinde nieder und schläft ein. Bei der 5. Str. heben die Kinder des äußeren Kreises die gefaßten Hände hoch zur Hecke. Bei der 6. Str. durchdringt der Königssohn beide Kreise und singt die 7. Str. allein (oder alle ganz leise). Während beim Gesange der 8. Str. sich Dornröschen erhebt, öffnet sich der äußere Kreis rückwärts mit Armsenken und alle wachen auf. Nun reicht der Königssohn dem Dornröschen den Arm und alle Spielerinnen des inneren Kreises reihen sich paarweise an. Bei der 9. Str. geht das junge Königspaar mit dem Hofstaat im Gefolge im Kreise herum. Während der 10. Str. hüpfen die innerhalb des Kreises sich befindlichen Kinder mit Kiebitzgang, der äußere Kreis dagegen bewegt sich mit Nachstellhüpfen rechts oder links herum. Dieses Spiel macht einen lieblichen Anblick.
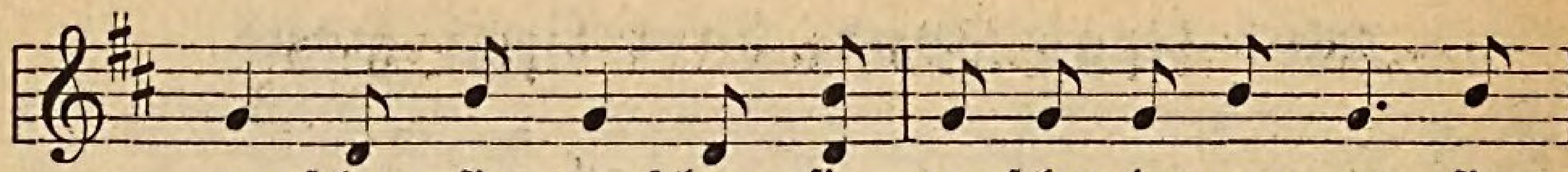
Hier liegt Sand, dort liegt Sand.
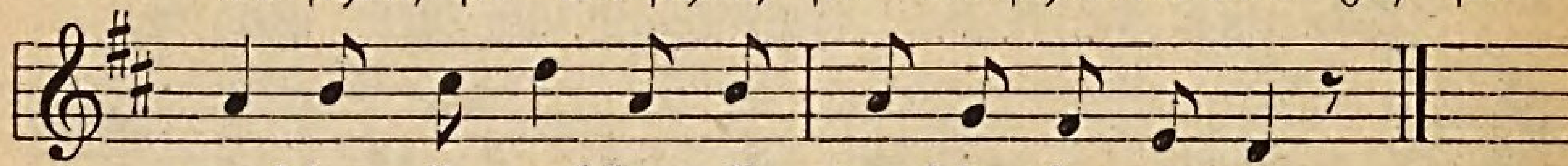


In der Mitte des Kreises, welcher sich nach links herum bewegt, befindet sich ein einzelnes Kind. Dieses winkt nun bei „werd' ihn suchen müssen" einem andern, das nun in den Kreis tritt und von der ersten Spielerin dreimal herumgedreht wird. Bei „scher' dich ab" wird dieselbe nun durch einen leichten Stoß wieder an ihren früheren Platz verwiesen, worauf das Spiel wiederum von neuem beginnt.

Habt acht auf eure Füße.







2. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie winden, sie winden immerzu. :][:

3. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie bleichen, sie bleichen immerzu. :][:

4. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie gießen, sie gießen immerzu. :][:

5. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie spülen, sie spülen immerzu. :][:

6. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie hängen, sie hängen immerzu. :][:

7. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie rollen, sie rollen immerzu. :][:

8. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie plätten (bügeln), sie plätten immerzu. :][:

9. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie trinken, sie trinken immerzu. :][:

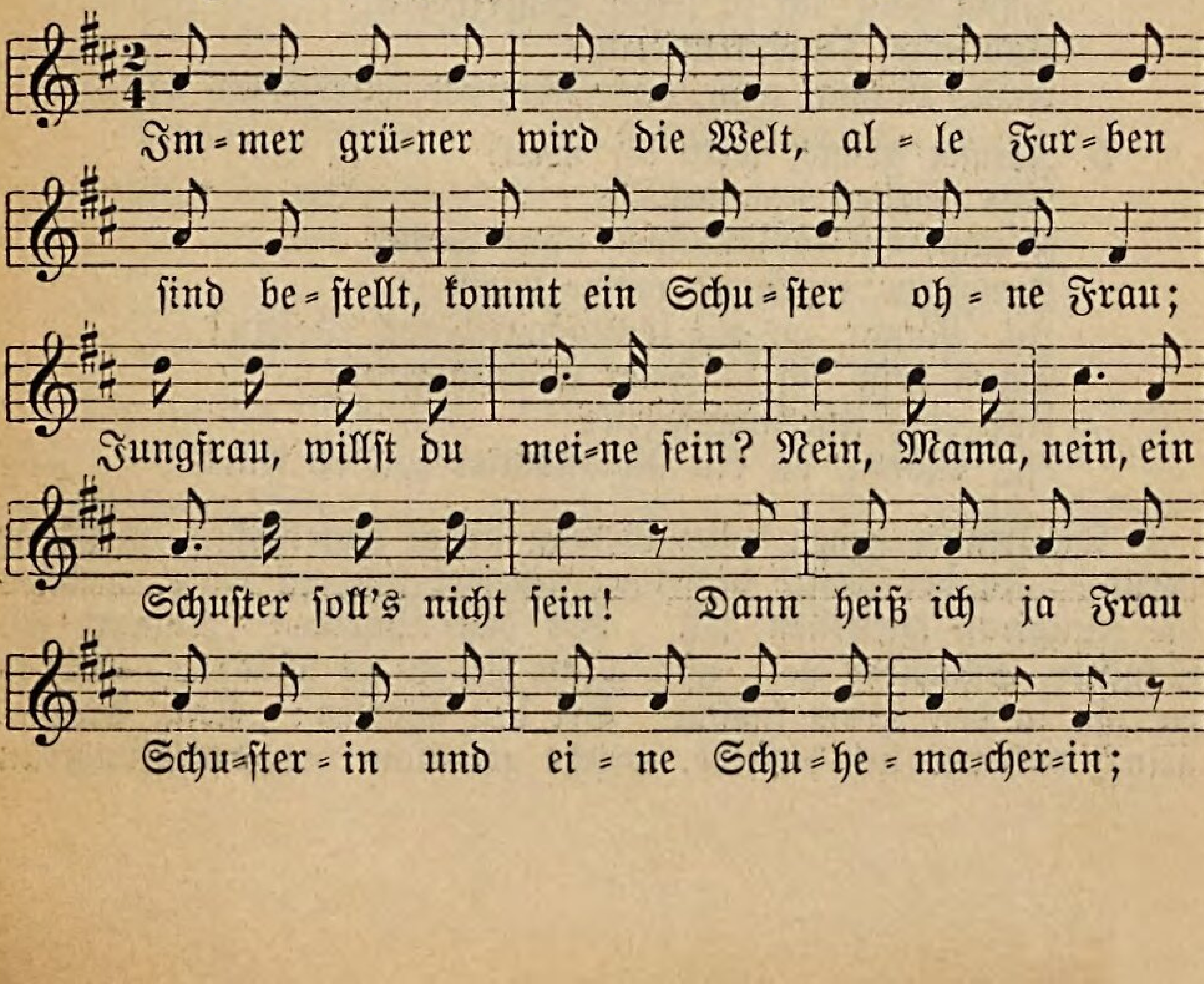
10. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie ruhen, sie ruhen immerzu. :][:

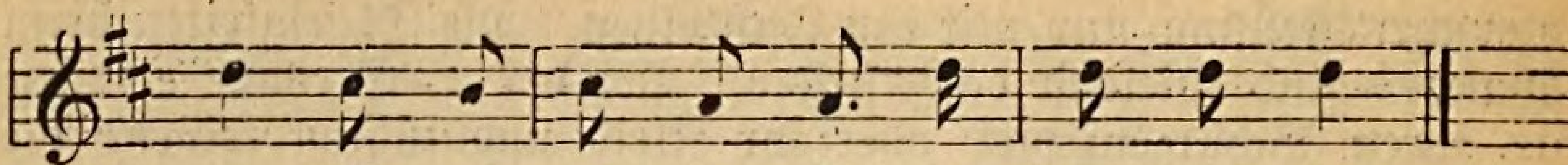
11. Habt acht auf eure Füße, habt acht auf eure Schuh,
Und sehet den fleißigen Jungfrauen zu.
Sie hüpfen (tanzen, springen), sie hüpfen immerzu. :][:

Die Kinder bilden einen großen Kreis. Der erste Teil einer jeden Strophe dient als Einleitung. Während des Gesanges desselben stellen die Spielerinnen wechselweise links und rechts die Füße auf Schrittweite vor, berühren aber den Boden in der

Vorschrittstellung nur mit den Fußspitzen. Die Thätigkeiten beim Waschen sind spielend darzustellen. Bei der 1. Strophe erfassen sie ihren Schürzenzipfel oder ihr Kleid und führen reibend die Thätigkeit des Waschens aus. Bei der 2. Str. machen sie die Thätigkeit des Waschenwindens nach. Beim „Bleichen" legen sie ihre Taschentücher vor sich auf den Boden. In der 4. Str. wird das Begießen nachgemacht, während bei der 5. Str. das Taschentuch wie ein Wäschestück im Wasser hin und her bewegt wird. Das Hängen der Wäsche in der 6. Str. wird dargestellt durch Erheben zum Zehenstand und wiederholtes Emporheben des Taschentuches zur Reichhöhe, als ob eine Wäschleine zum Aufhängen derselben vorhanden sei. Das Rollen in der 7. Str. ist ebenfalls leicht nachzuahmen. Beim Plätten (Bügeln) der 8. Str. hält die linke Hand die Wäsche und die rechte Hand führt scheinbar das Bügeleisen darüber hin und her. Während der 9. Str. hält die linke Hand die Untertasse und die rechte führt die Obertasse wiederholt scheinbar zum Munde. Bei der 10. Str. kniet jedes Kind mit einem Beine, stützt einen Ellenbogen auf das andere Knie, aber die Stirn auf die Hand und schließt die Augen. Bei der 11. Str. hüpfen die Kinder mit Fassung der Hände unter Nachstellhüpfen links oder rechts im Kreise herum. Am Schlusse lassen alle Kinder die Hände los und das Spiel ist zu Ende. In der Mitte des Kreises steht ein Mädchen, welches die einzelnen Thätigkeiten vormacht.

Immer grüner wird die Welt.





nein, Ma-ma nein, ein Schuster soll's nicht sein.

2. Immer grüner wird die Welt,
Alle Farben sind bestellt,
Kommt ein Schneider ohne Frau;
Jungfrau, willst du meine sein?
Nein, Mama, nein, ein Schneider soll's nicht sein!
Dann heiß' ich ja Frau Schneiderin
Und eine Hosenflickerin;
Nein, Mama, nein, ein Schneider soll's nicht sein.

3. Immer grüner wird die Welt,
Alle Farben sind bestellt,
Kommt ein Schlachter ohne Frau;
Jungfrau, willst du meine sein?
Nein, Mama, nein, ein Schlachter soll's nicht sein!
Dann heiß' ich ja Frau Schlachterin
Und eine Wurstemacherin;
Nein, Mama, nein, ein Schlachter soll's nicht sein!
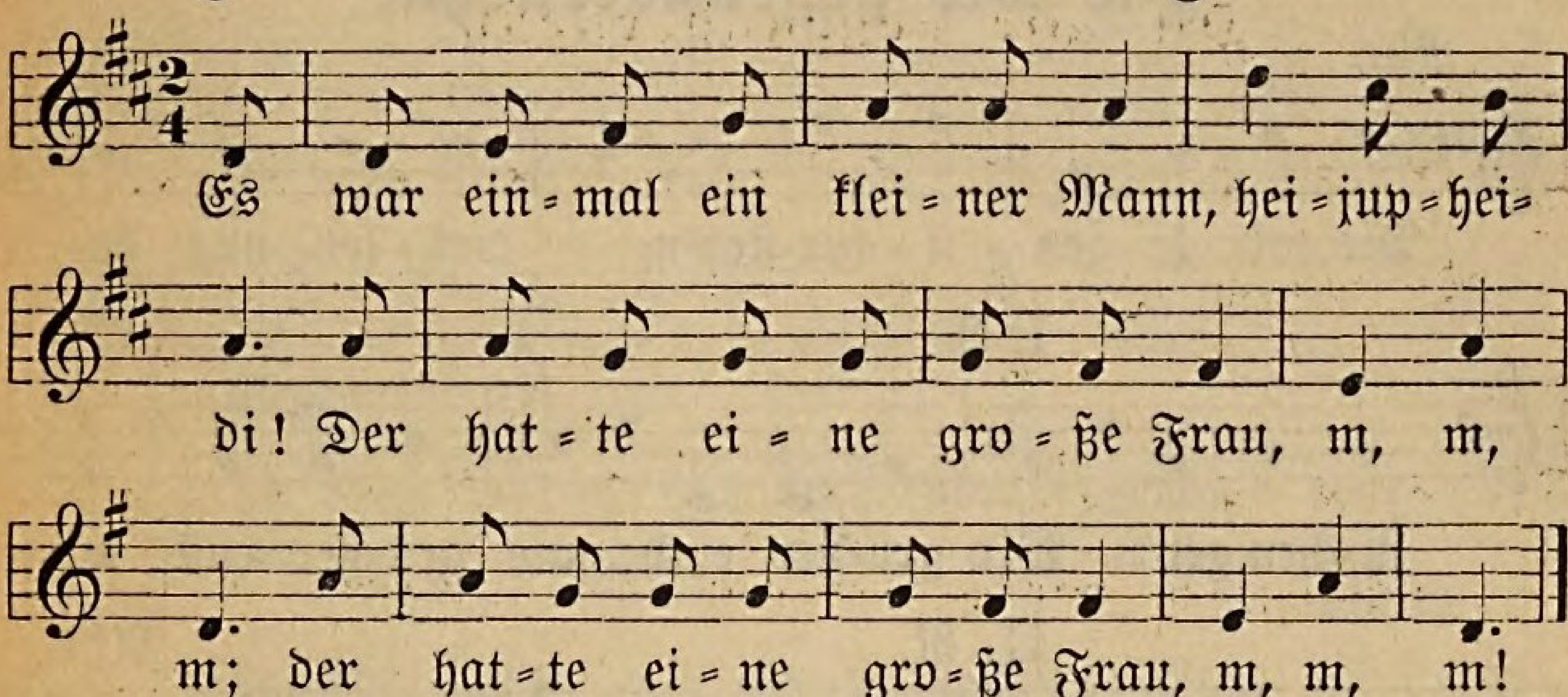
4. Immer grüner wird die Welt,
Alle Farben sind bestellt,
Kommt ein Schreiber ohne Frau;
Jungfrau, willst du meine sein?
Nein, Mama, nein, ein Schreiber soll's nicht sein!
Dann heiß' ich ja Frau Schreiberin
Und eine Tintenkleckserin;
Nein, Mama, nein, ein Schreiber soll's nicht sein!

5. Immer grüner wird die Welt,
Alle Farben sind bestellt,
Kommt ein Goldschmied ohne Frau;
Jungfrau, willst du meine sein?
Ja, Mama, ja, ein Goldschmied soll es sein!
Dann heiß' ich ja Frau Goldschmiedin
Und eine Uhrenmacherin;
Ja, Mama, ja, ein Goldschmied soll es sein!

Die Kinder gehen unter Gesang dieses Spielliedes im Kreise herum. In der Mitte desselben befindet sich ein Kind, welches die Jungfrau vorstellen soll. Bei den Worten: „Kommt ein Schuster, Schneider u. s. w." winkt sie einem Mädchen, welches zu ihr in den Kreis kommt. Bei den Worten: „Nein, Mama, nein," entfernt sich dieselbe, welche gleichsam von der Jungfrau

abgewiesen wird. Nur bei der letzten Strophe bleibt das hinzugewinkte Mädchen, „der Goldschmied“, im Kreise bei der Jungfrau. Nachdem der Kreis sich noch einmal mit Nachstellhüpfen herumbewegt hat, ist das Spiel zu Ende.

Es war einmal ein kleiner Mann.
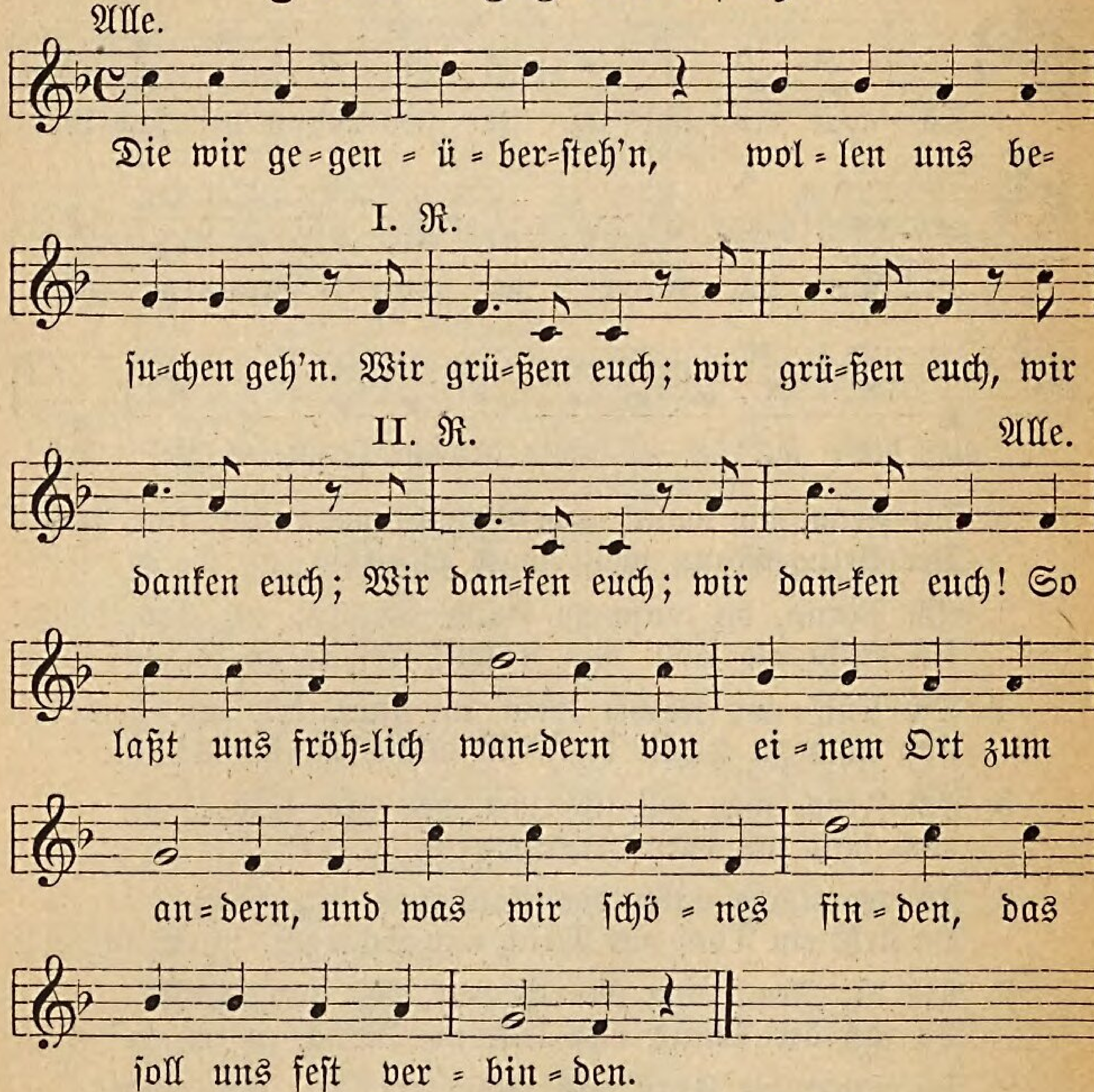


2. Die Frau, die wollt’ zum Markte geh’n, hei, jup, heidi!
Der kleine Mann wollt’ auch mitgeh’n, m, m, m! :][:
3. Ach Mann, du mußt zu Hause bleiben, hei, jup, heidi!
Du mußt die Küh’ und Kälber treiben, m, m, m! :][:
4. Die Küh’ und Kälber treib’ ich nicht, hei, jup, heidi!
Und auch zu Hause bleib’ ich nicht, m, m, m! :][:
5. Ach Frau, was soll ich essen, hei, jup, heidi!
Das hätt’ ich bald vergessen, m, m, m! :][:
6. In der Küche unter der Bank, hei, jup, heidi!
Da steht ein Topf mit Milch und Schwant, m, m, m! :][:
7. Als die Frau vom Markte kam, hei, jup, heidi!
Da saß der Mann und leckt am Rand, m, m, m! :][:
8. Da nahm die Frau das Stöckelein, hei, jup, heidi!
Und haut’ den Mann auf’s Röckelein, m, m, m! :][:

Die beiden Mädchen, welche „kleiner Mann“ und „große Frau“ vorstellen sollen, befinden sich in der Mitte des Kreises, der sich unter Gesang des Spielliedes nach rechts herum bewegt. Es könnte unter Umständen auch einzeln gesungen werden. Bei der 8. Str. verfolgt die große Frau mit einem Stock oder mit geknotetem Taschentuch den Mann, welcher so lange am Kreise entlang läuft, bis die Strophe zu Ende ist.

IV. Singspiele mit Gassenaufstellung.

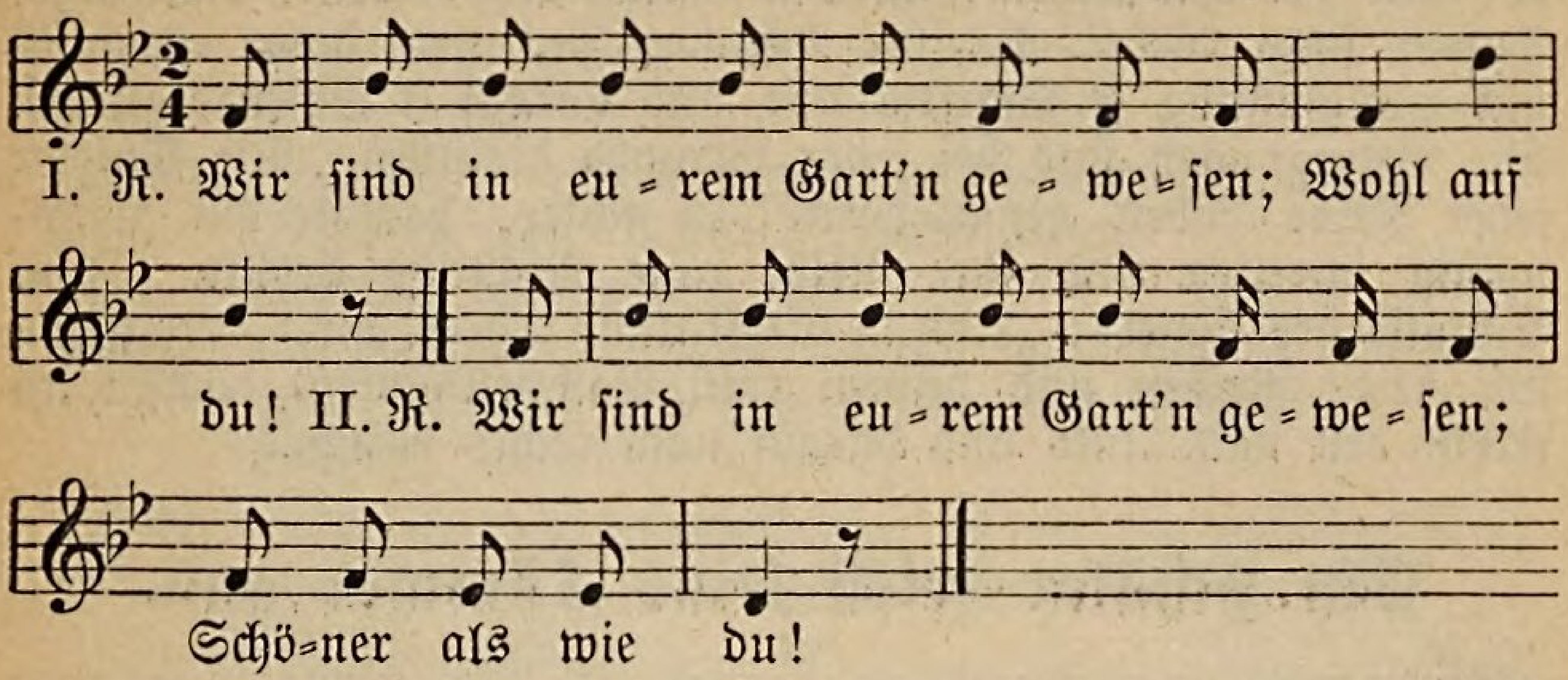
(Für Kleine und Große.)

Die wir gegenüberstehn.



Die Kinder stehen in zwei Reihen einander gegenüber, etwa im Abstand von 10 Schritt. „Die wir gegenübersteh'n, wollen uns besuchen geh'n" singen alle und beide Reihen gehen aufeinander zu. Die 1. Reihe singt allein: „Wir grüßen euch" und neigt sich vor der 2. Reihe. Diese antwortet darauf: „Wir danken euch". Darauf machen die Reihen rechts und links um, marschieren paarweise nebeneinander und singen: „So laßt uns fröhlich wandern u. s. w." Die Reihen nehmen darauf wieder 10 Schritte Abstand und das Spiel beginnt von neuem.

Wir sind in Eurem Garten gewesen.



2. I. R. Was habt ihr in unserm Gart'n gethan? Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

3. I. R. Wir haben eure Gänse gezählt. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

4. I. R. Und davon kriegt ihr doch kein Paar. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

5. I. R. Und davon kriegen wir doch ein Paar. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

6. I. R. Dann nägeln wir ein Brett davor. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

7. I. R. Dann stellen wir ein Hündchen davor. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

8. I. R. Dem Hündchen geben wir Schläge. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

9. I. R. Dann stellen wir ein Esel davor. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

10. I. R. Dem Esel geben wir Weißbrot. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ Schöner als wie du.
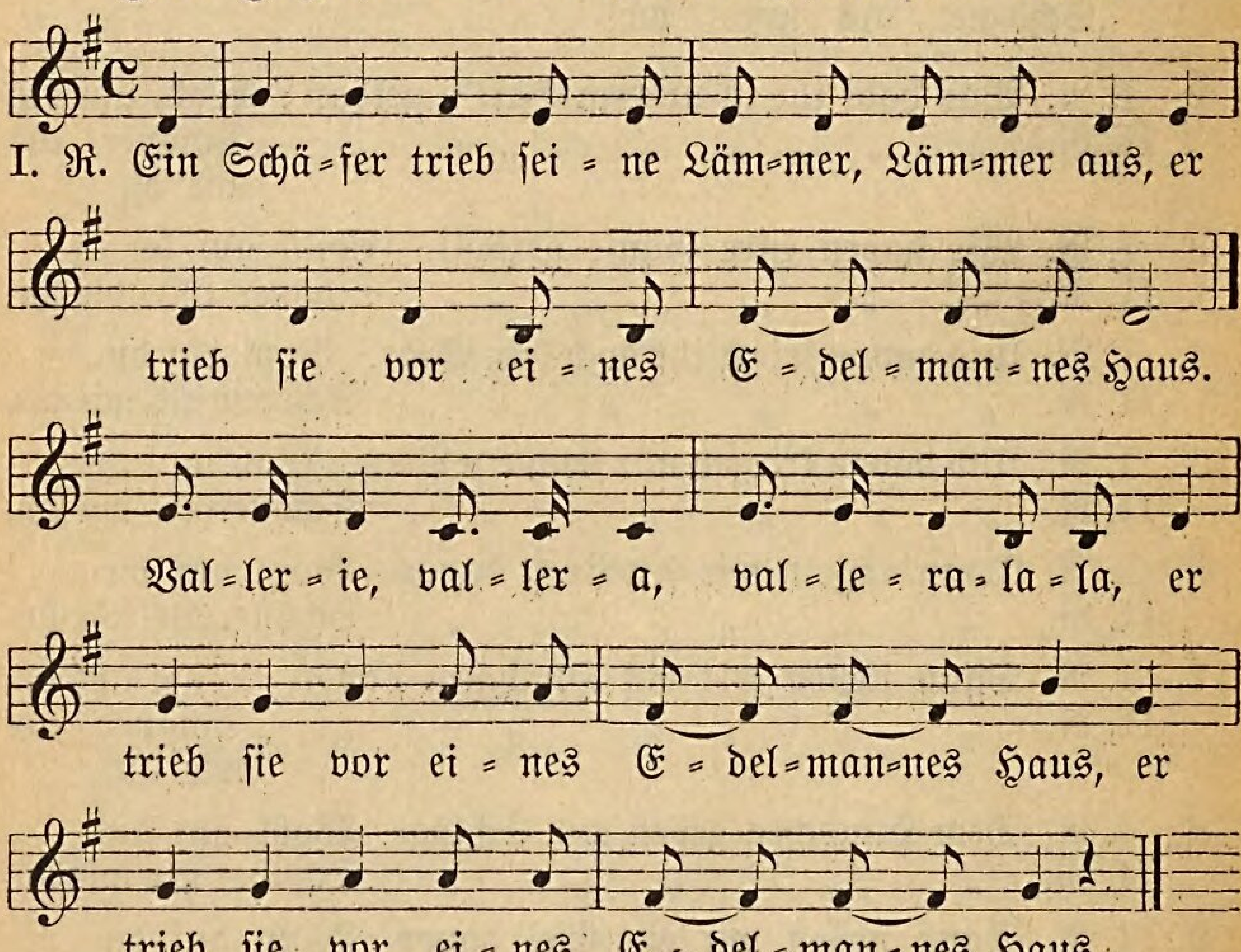
11. I. R. Dann stellen wir eine Kutsche davor. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

12. I. R. Und in der Kutsche fahren wir. Wohl auf du.
II. R. „ „ „ „ „ „ Schöner als wie du.

Die Mädchen bilden 2 Reihen, welche im Abstande von 8 Schritt gegenüberstehen. Während des Gesanges der ersten

beiden Takte geht die 1. R. mit angefaßten Händen 8 Schritte vor und bei den beiden folgenden Takten acht Schritte rückwärts. Sofort singt die 2. R. ihre Antwort und geht dabei ebenfalls mit Handfassung 8 Schritte vor und darauf 8 Schritte zurück. Die Bewegungen sind bei jeder Strophe dieselben. Die Spieler jeder Reihe haben genau darauf zu achten, daß sie alle gleichmäßig schreiten und ihre Reihe gute Richtung behält. Zum Schlusse des Spiels: „Und in der Kutsche fahren wir," vereinigen sich beide Reihen und hüpfen (mit Nachstellhüpfen) lebhaft im Kreise erst nach links und darauf nach rechts herum.

Ein Schäfer trieb seine Lämmer aus.



II. R. Der Edelmann schaute zum Fenster hinaus
Und bot dem Schäfer einen schönen Strauß;
Vallerie, vallera, valleralala, und bot dem Schäfer einen schönen Strauß und bot dem Schäfer einen schönen Strauß.

2. I. R. Ach Edelmann, ach Edelmann, behalt' deinen Lohn,
Ich bin eines armen Schäfers Sohn.
Vallerie, vallera, valleralala, ich bin eines armen Schäfers Sohn, ich bin eines armen Schäfers Sohn.

II. R. Bist du eines armen Schäfers Sohn und gehst in Sammt und Seide herum. Vallerie, vallera, vallerala, und gehst in Sammt und Seide herum und gehst in Sammt und Seide herum.

3. I. R. Was geht's dem pontischen Edelmann an,
Wenn es mein Vater bezahlen kann.
Vallerie, vallera u. s. w.

II. R. Der Edelmann, der Edelmann ergrimmt in seinem Zorn und ließ den Schäfer vor sich kommen.
Vallerie, vallera u. s. w.

4. I. R. Ach Edelmann, ach Edelmann, ich bitt' um mein Leb'n,
Ich will dir hundert Schafe geb'n.
Vallerie, vallera u. s. w.

II. R. Hundert Schafe, hundert Schafe sind dem Edelmann nichts wert, Der Schäfer soll sterben unter meinem Schwert. Vallerie, vallera u. s. w.

5. I. R. Ach Edelmann, ach Edelmann, ich bitt' um mein Leb'n,
Ich will dir gold'ne Ketten geb'n.
Vallerie, vallera u. s. w.

II. R. Gold'ne Ketten, goldne Ketten sind dem Edelmann nichts wert, der Schäfer soll sterben unter meinem Schwert. Vallerie, vallera u. s. w.

6. I. R. Ach Edelmann, ach Edelmann, ich bitt' um mein Leb'n,
Ich will dir Diamanten geb'n.
Vallerie, vallera u. s. w.

II. R. Willst du mir Diamanten geb'n, so will ich dir die Freiheit geb'n. Vallerie, vallera u. s. w.

7. I. R. Die edle Freiheit hab' ich schon, ich bin des Kaisers von Rußland Sohn. Vallerie, vallera u. s. w.

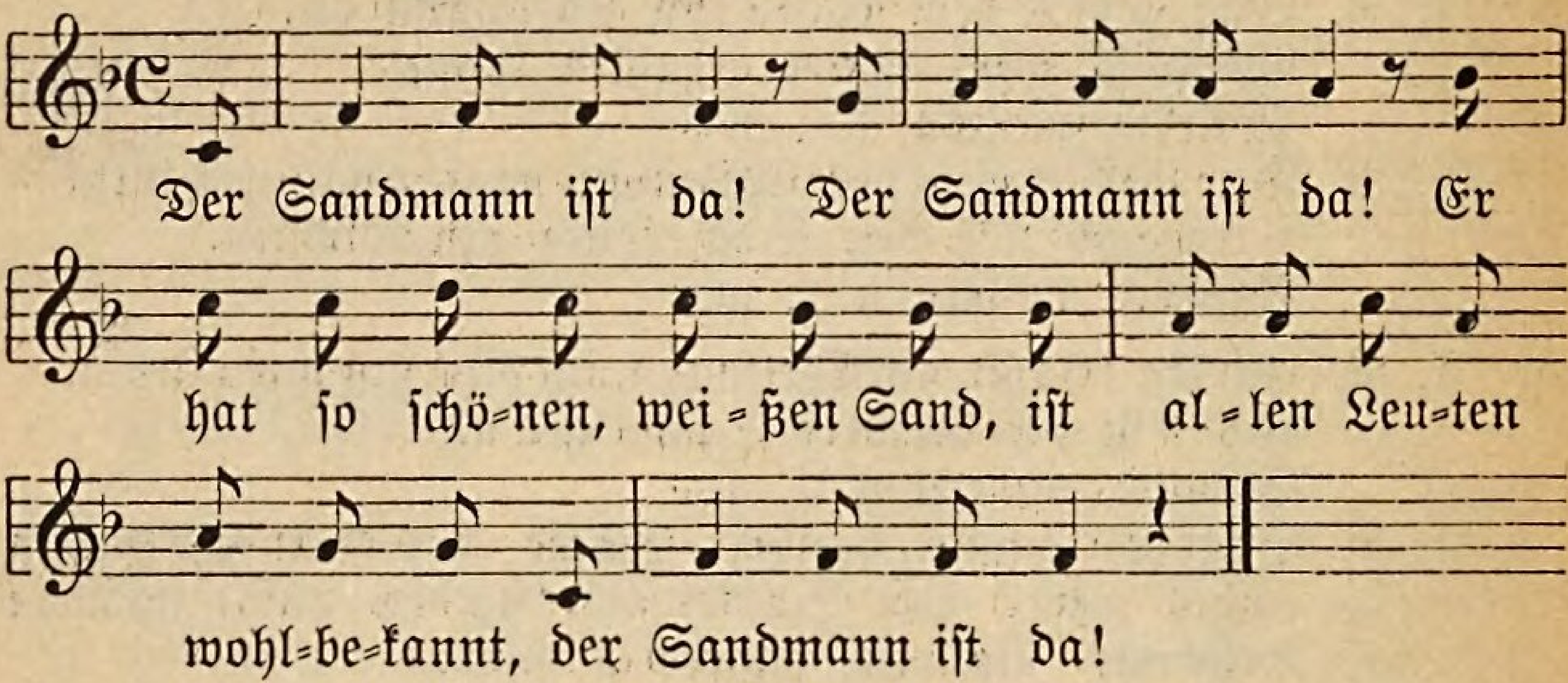
II. R. Bist du des Kaisers von Rußland Sohn, so bitt' ich um Verzeihung nun. Vallerie, vallera u. s. w.

8. II. R. Was geht's dem pont'schen Ed'lmann an, wenn es mein Vater bezahlen kann. Vallerie, vallera u. s. w.

Die Mädchen bilden 2 Reihen, welche im Abstande von 8 Schritt gegenüberstehen. Während des Gesanges geht jede Abteilung abwechselnd 3 × 8 Schritte vor und 3 × 8 Schritte zurück. Sobald die I. R. ihre Worte gesungen hat, beginnt auch sofort die II. R. Alle Spieler müssen gleichmäßig schreiten und Richtung behalten. Bei der 4., 5. und 6. Strophe bei: „Ach Edelmann", geht die I. R. vor und kniet vor der II. R. Bei der 7. Str. kniet die II. R. vor der I. R. nieder. Bei der letzten Str. vereinigen sich beide Reihen und hüpfen im Kreise
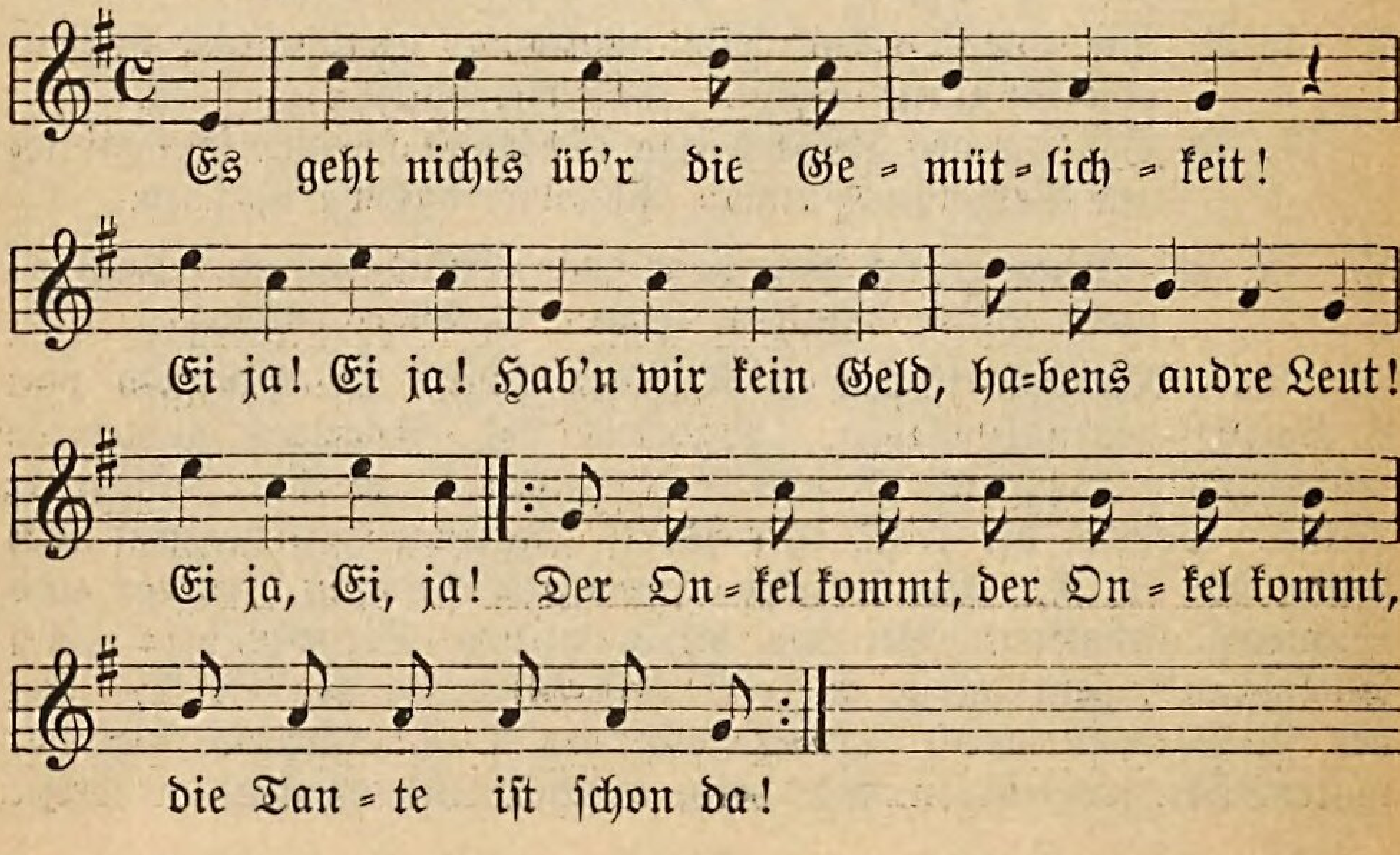
unter Gesang „Was geht's dem pontischen Edelmann an u. s. w." lebhaft bald nach links, bald nach rechts herum.

Der Sandmann ist da.



Die Spielerschar steht in zwei Reihen, im Abstande von 1 m gegenüber, jedoch in gleicher Anzahl, so daß die Gegenüberstehenden ein Paar bilden. Sobald der Gesang beginnt, erfassen sich die beiden ersten Paare und hüpfen mit Nachstellhüpfen durch die Reihen. Bei dem letzten Paare angekommen, lassen sie die Hände los, trennen sich und reihen sich jederseits unten an. Sind alle Paare durchgehüpft, so beginnen die letzten Paare mit dem Hüpfen nach dem ersten Paare zu. Den Takt heben die Spieler durch Händeklatschen hervor.

Es geht nichts über die Gemütlichkeit.

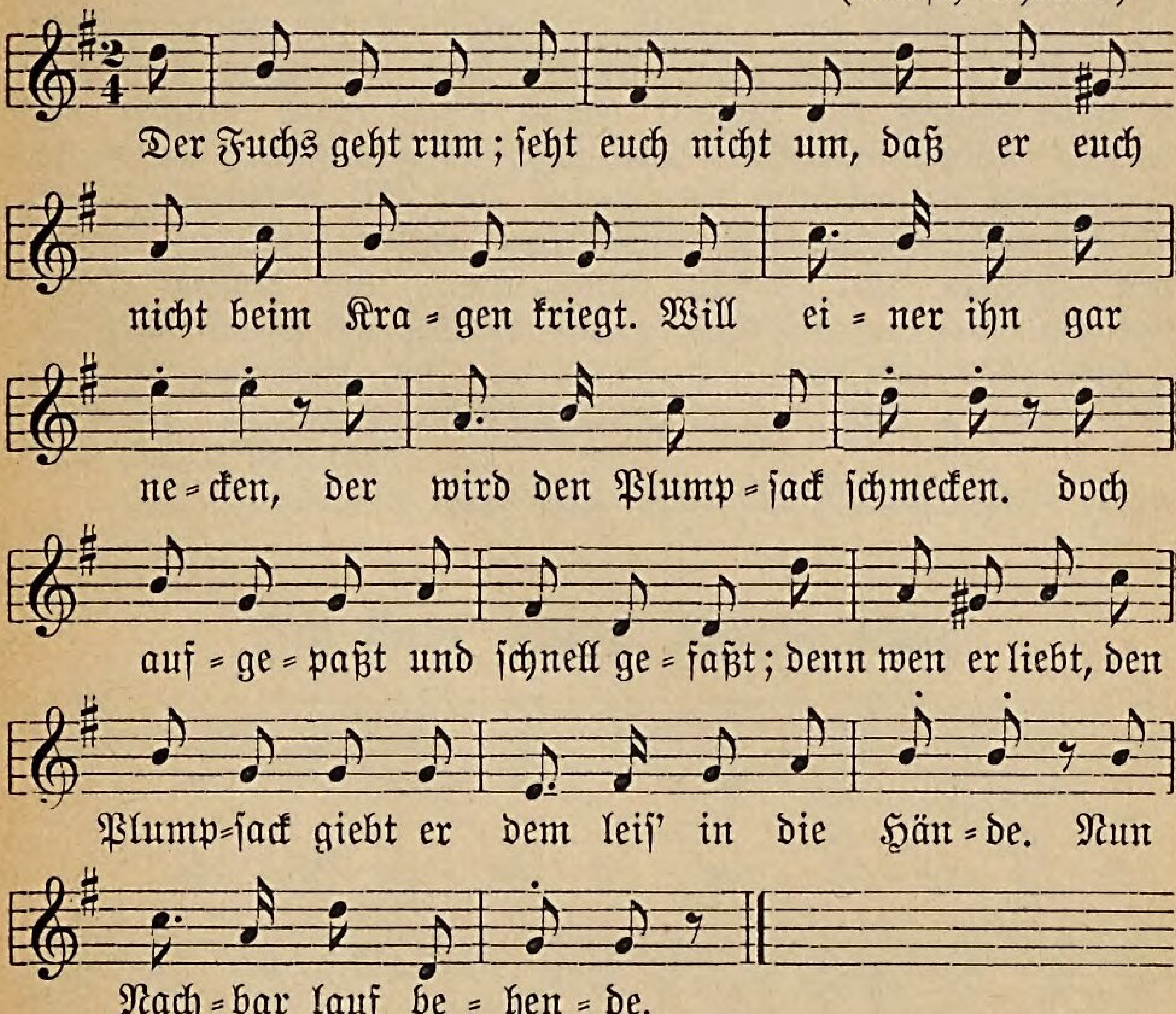


Die Aufstellung bei diesem Spiele ist dieselbe, wie bei dem vorigen. Zu dem Gesange des ersten Teiles gehen die Spieler an Ort und Stelle, führen bei „Ei ja!" zwei Knixe (Verbeugungen) aus, während bei „Der Onkel kommt, der Onkel kommt, die Tante ist schon da" je zwei Paare der Reihe nach mit Handfassung durch die Gasse hüpfen; unten angekommen, lassen dieselben die Hände los und reihen sich an. Sind alle Paare durch die Gasse gehüpft, so fängt das letzte Paar mit dem Hüpfen nach dem ersten Paare zu an.

Diese beiden letzten Spiele bereiten besonders kleineren Schülern große Freude.

Der Fuchs geht 'rum!

(Luusch-Thurm.)



Die Spieler stehen im dichtgeschlossenen Kreise oder in zwei Reihen, im Abstande von 1 m, beisammen; die Gesichter sind nach innen gewandt und die Hände auf den Rücken gelegt. Der Fuchs, durch's Wählen bestimmt, geht mit einem Plumpsack (geknotetes Taschentuch), um den Kreis herum und singt das vorstehende Lied; es können aber auch alle Spiel-

beteiligten singen. Das Umsehen wird durch einen Schlag mit dem Plumpsack vom Fuchs bestraft. Unvermutlich gibt letzterer einem Spieler den Plumpsack in die Hand. Dieser Spieler schlägt nun bei „Nachbar, lauf behende" seinen Nachbar zur Rechten. Der Geschlagene läuft an dem Kreis herum, bis er wieder an seiner Stelle anlangt. Derjenige, welcher den Plumpsack erhielt, ist nun Fuchs, der vorige ist schon an die freigewordene Stelle getreten. Der Fuchs bewegt sich nach links um den Kreis.

Reigenspiele.
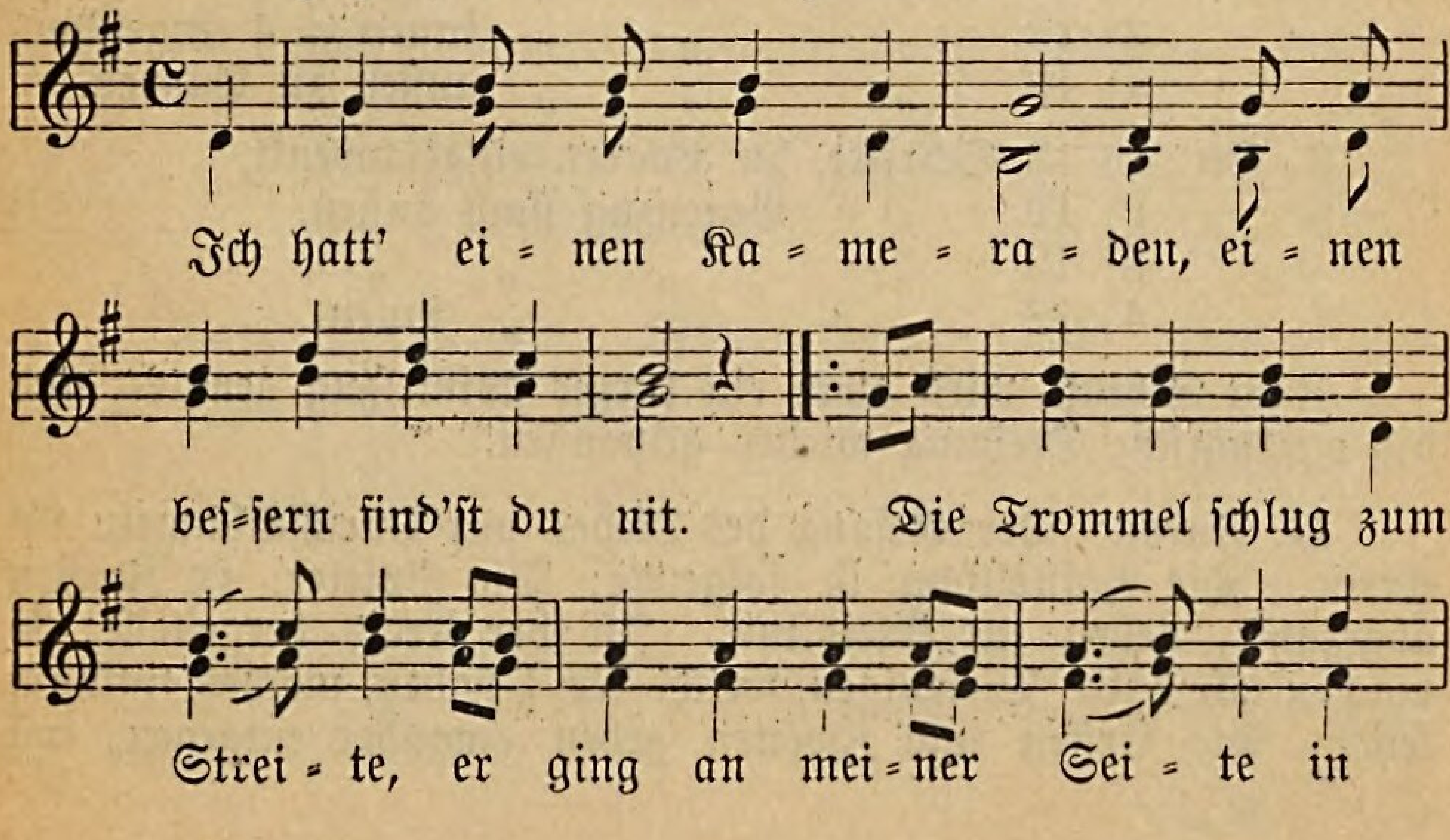
Für Mädchen, Knaben und Erwachsene.
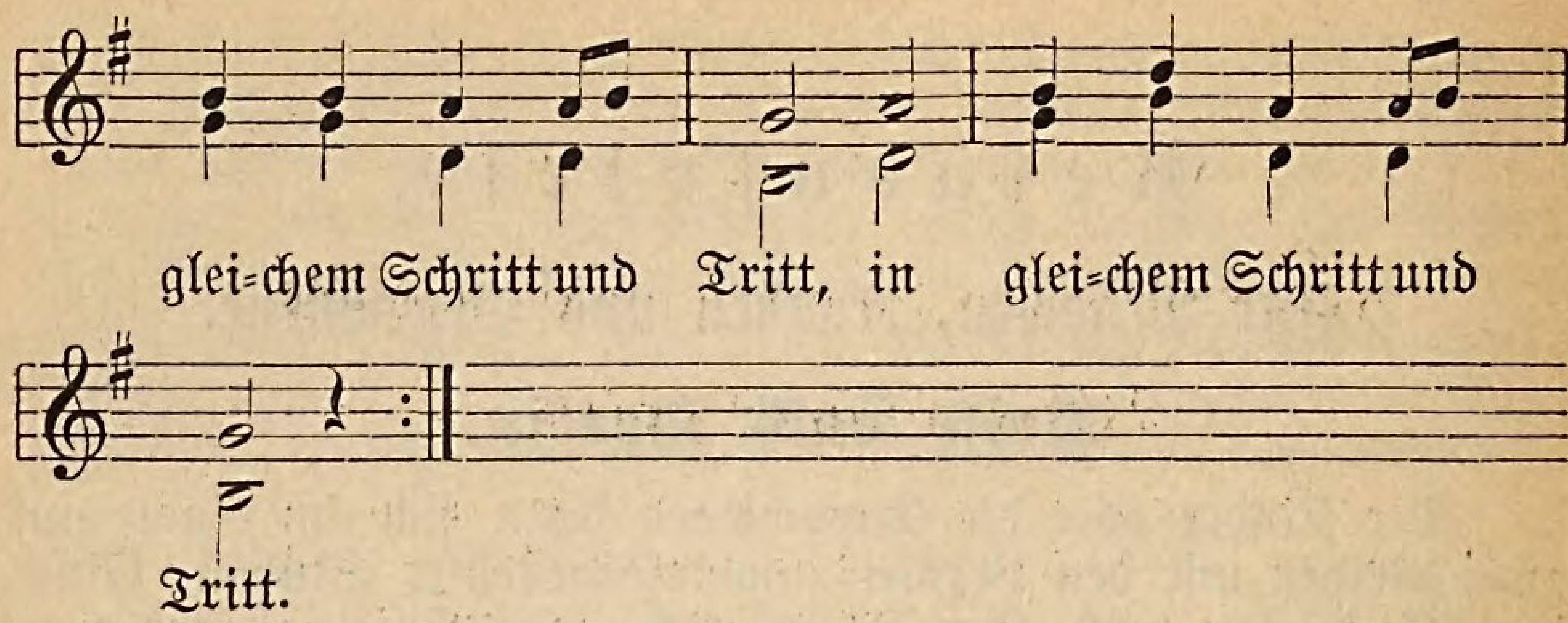
Reise nach Berlin.

Die Kinder oder die Erwachsenen setzen sich im Saale auf zwei Reihen mit den Lehnen zusammengestellter Stühle. Einer der Mitspieler muß zum Führer (der das Spiel zu beginnen hat) gewählt werden. Es dürfen aber nur so viele Stühle aufgestellt sein, als außer dem Führer Spielgenossen vorhanden sind. In der rechten Hand hält der Spielführer einen aufgespannten Schirm (oder einen einfachen Stock), auf welchen oben ein Schlüssel gelegt ist, eine Klingel würde dieselben Dienste thun. Der Führer macht einen kleinen Umzug und stimmt dabei ein bekanntes Liedchen, z. B. „Ich hatt' einen Kameraden" an; alle Spieler erheben sich und marschieren entweder zu Paaren (bei Damen und Herren eine bunte Reihe) oder einzeln hintereinander unter Gesang des angestimmten Liedes dem ersteren nach. Plötzlich wirft der Führer seinen Schlüssel zur Erde und jeder der Mitspielenden sucht so schnell wie möglich einen Platz zu erobern. Derjenige, welcher übrig bleibt, muß nun das Spiel von neuem beginnen.

Für Erwachsene siehe auch unter „Gesellschaftsspiele" dieses Büchleins.

Ich hatt' einen Kameraden.





2. Eine Kugel kam geflogen: gilt's mir oder gilt es dir?
:,: Ihn hat es weggerissen, er liegt mir vor den Füßen, als wär's ein Stück von mir. :,:

3. Will mir die Hand noch reichen, derweil ich eben lad':
:,: „Kann dir die Hand nicht geben, bleib' du im ew'gen Leben mein guter Kamerad!" :,:

Jede Strophe mißt 48 Schritt, bei jeder Str. werden zunächst 4 Schritte an Ort und Stelle gemacht. Die Aufstellung geschieht zu Paaren hintereinander.

1. Str. 1) 12 Schritte vorwärts zu Paaren in zwei Glieder,
2) 12 „ zu Paaren Gegenzug nach außen links und rechts,
3) 12 „ zu Vieren nach innen geschwenkt,
4) 12 „ Gegenzug nach außen zu Vieren l. u. r.,

2. Str. 1) 12 Schritte, Gegenzug nach innen zu 8 eingeschw.,
2) 12 „ „ „ außen zu 4,
3) 12 „ „ „ innen zu 4 eingeschw.,
4) 12 „ „ „ außen zu Paaren.

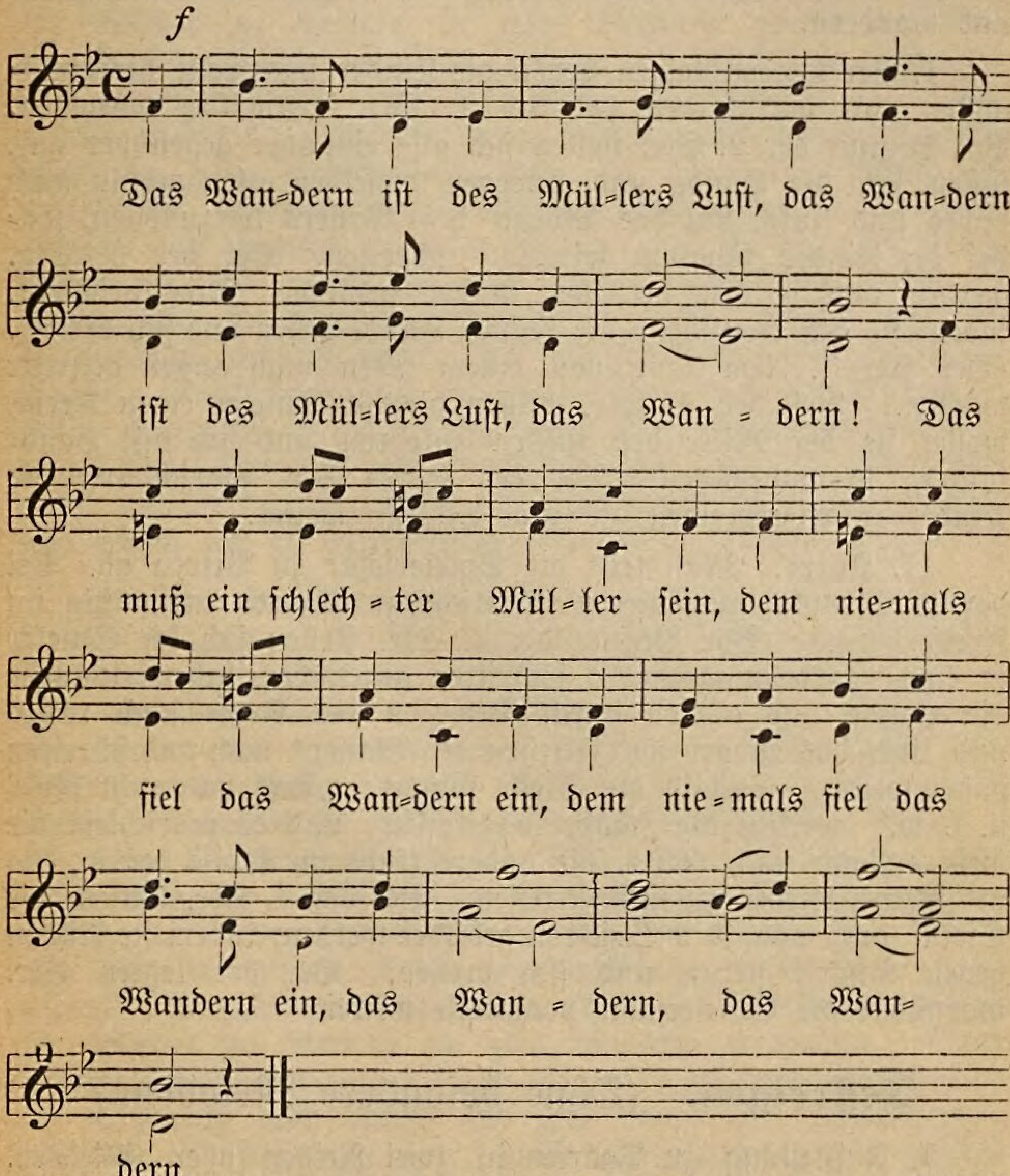
3. Str. 1) 12 Schritte, zu Paaren eingeschwenkt,
2) 12 „ Gegenzug nach außen,
3) 12 „ „ „ „
4) 12 „ „ „ innen.

Zum Schluß wird noch ein kurzer Winkelzug gemacht und die anfängliche Stellung wieder gewonnen.

II. Form. Der Gesang des Liedes mit Durchschlängeln im Kreise. Die Aufstellung ist folgende: Die Spieler, zu Zweien abgezählt, gehen zur Kreislinie. Ist der Kreis hergestellt, so machen alle halt. Diejenigen, welche Nr. 1 haben, machen linksum kehrt. Die Ersten und Zweiten gehen einander entgegen, erst

links, dann rechts, dann wieder links u. s. w. ausweichend; während sie nebeneinander vorübergehen, reichen sie sich beim Ausweichen links die rechte, beim Ausweichen rechts die linke Hand und zwar so lange, bis der Gesang zu Ende ist. Dann haben am Schlusse alle noch einige Schritte zu machen, um mit seinem ersten Gegenüberstehenden wieder zusammenzutreffen.

Das Wandern ist des Müllers Lust.



2. Vom Wasser haben wir's gelernt, vom Wasser. Das hat nicht Ruh' bei Tag und Nacht, ist stets auf Wanderschaft bedacht, das Wasser.

3. Das seh'n wir auch den Rädern an, den Rädern; die gar nicht gerne still steh'n und sich bei Tag nicht müde dreh'n, die Räder.

4. Die Steine selbst so schwer sie sind, die Steine. Sie tanzen mit den muntern Reih'n und wollen gar noch schneller sein, die Steine.

5. O Wandern, Wandern, meine Lust, o Wandern! Herr Meister und Frau Meisterin, laßt mich in Frieden weiter zieh'n und wandern.

I. Bei diesem Reigen stehen die Kinder paarweise hintereinander und marschieren bei der 1. Str. taktmäßig vorwärts. Vor Beginn der 2. Str. stellen sich alle einander gegenüber auf, fassen sich die Hände und bewegen dieselben gleichmäßig nach rechts und links, um das Wogen des Wassers darzustellen, wobei die Kinder langsam seitwärts schreiten. Bei der 3. Str. werden von je vier derselben Räder gebildet. Dies geschieht, indem sie sich kreuzweise die rechten Hände geben und sich drehen. (Der freie l. Arm kann von einem jeden nach außen gestreckt werden.) Bei der 4. Str. bilden diese 4 Spieler einen Kreis, wobei sie der Mitte den Rücken zukehren und sich mit Handfassung herumbewegen. Bei der letzten Str. marschieren die Kinder zu Viererreihen bis zum Schlusse weiter.

II. Form. Man teilt die Spielerschar zu Vieren ab. Bei der 1. Strophe marschieren sämtliche zu Paaren taktmäßig im Kreise herum. Vor Beginn der 2. Str. stellen sich die Spieler in einer Entfernung von 2 Schritten gegenüber, fassen einander die Hände und ahmen durch Bewegen der Arme nach rechts und links das Wogen und Fließen des Wassers nach und schreiten dabei weiter. Sobald die Stelle kommt: „Das hat nicht Ruh' u. s. w." werden die Hände losgelassen, und es marschiert die äußere Reihe nach rechts, die andere links im Kreise herum, bis die Paare wieder zusammentreffen. Bei der 4. Str. können die Steine auch von je 2 Spielern gebildet werden, indem sie Rücken gegen Rücken stehen und sich drehen. Bei der letzten Str. marschiert die Spielerschar paarweise weiter.

Festreigen. (Ohne besondere Melodien.)

I. Aufstellung zu Paaren in zwei Reihen oder Gliedern. Marschieren: 1. Paarweise vorwärts durch die Mitte des Saales. 2. Gegenzug nach außen. Das eine Glied marschiert (unter halber Wendung) rechts, das andere links an der Reihe entlang. 3. Nochmaliger Gegenzug nach außen. 4. Gegenzug nach innen

und kommen die Glieder wieder zu ihrer ersten Aufstellung zurück. 6. Gegenzug nach außen zu Paaren abwechselnd links und rechts. 7. Zu Vieren eingeschwenkt. 8. Gegenzug nach außen zu Paaren. 9. Zu Paaren wieder eingeschwenkt. 10. Der Doppelzug marschiert zu einem Kreise, auf und alle machen eine Viertel-Wendung nach innen und fassen die Hände. 11. Der äußere Kreis marschiert auf der Stelle, der innere Kreis bewegt sich nach links einmal herum. Darauf marschiert der innere Kreis auf der Stelle und der äußere bewegt sich nach rechts einmal herum. 12. Wieder zu Paaren in zwei Gliedern gerade vorwärts. 13. Winkelzug (Eckenzug) nach außen. 14. Winkelzug nach innen und zu einer Reihe (hintereinander) eingeschwenkt. 15. Aufmarsch zu einer Schneckenlinie und wieder auflösen derselben durch Gegenzug vom Mittelpunkte aus. 16. Zu einem Kreise aufmarschieren, Drehung nach innen und Handfassen. 17. Der Kreis gestaltet sich zweimal zu einer Ellipse. 18 Wieder zum Umzug geradeaus. 19. Gegenzug nach außen, abwechselnd links und rechts. 20. Zu Paaren eingeschwenkt. 21. Brücke, das erste Paar bleibt plötzlich stehen, hebt die Hände hoch und bildet eine Brücke. Durch diese geht das zweite Paar und schließt sich dem ersten Paare an u. s. w. Das erste Paar kriecht nochmals als letztes Paar hindurch und marschiert geradeaus. 22. Jedes Paar reicht sich die Hände, bewegt sich mit Kiebitzhüpfen einmal herum und begibt sich zu seinem Platz, worauf der Reigen zu Ende ist.

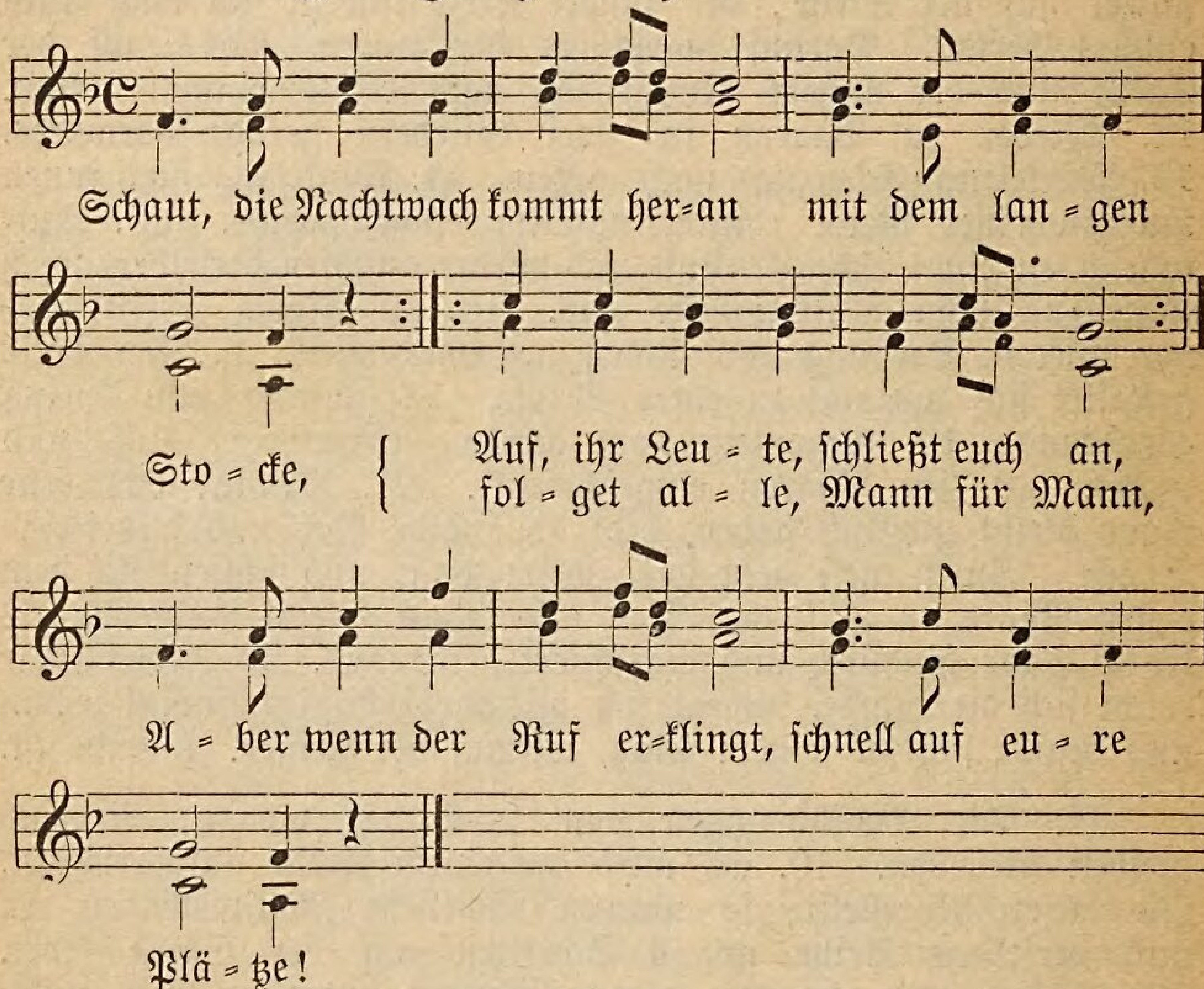
II. Die Ausführungen von 1—9 des vorigen Reigens bleiben dieselben. 10. Es wird zu einem Kreise aufmarschiert. Ist dieser hergestellt, so machen sämtliche Mitspielenden ein und derselben Reihe mit 4 Schritten auf der Stelle kehrt. Die Ersten und Zweiten gehen einander entgegen, erst links, dann rechts, dann wieder links u. s. w. einmal in der Runde. Während sie nebeneinander vorübergehen*), reichen sie sich beim Ausweichen links die rechte, beim Ausweichen rechts die linke Hand. 11. Die Reihe, welche vorhin kehrt gemacht hat, macht nun wieder diese Wendung, faßt die Hände, hält sie hoch und läßt die andere Reihe hindurchkriechen. Ist diese einmal herum, so geschieht dasselbe, indem die Reihen wechseln. 12. Wieder zu Paaren in zwei Gliedern geradeaus. Daran schließt sich Ausführung 13 und 14. 15. Schlangenlinie gebildet. 16. Gegenzug nach außen und jede Reihe eine Schlangenlinie bildend. 17. Gegenzug nach innen, Vierteldrehung und zu einer Gassenaufstellung. 18. Beide Reihen nehmen rückwärts Abstand,

---

*) Die Reihen können auch gleichmäßig ohne Ausweichungen aneinander vorübergehen.

soweit wie möglich und nähere sich wieder zur anfänglichen Gasse.
19. Vierteldrehung, Handfassen und Nachstellhüpfen einmal in der Runde. Jedes Paar begibt sich nun auf seinen Platz, worauf der Reigen zu Ende ist.

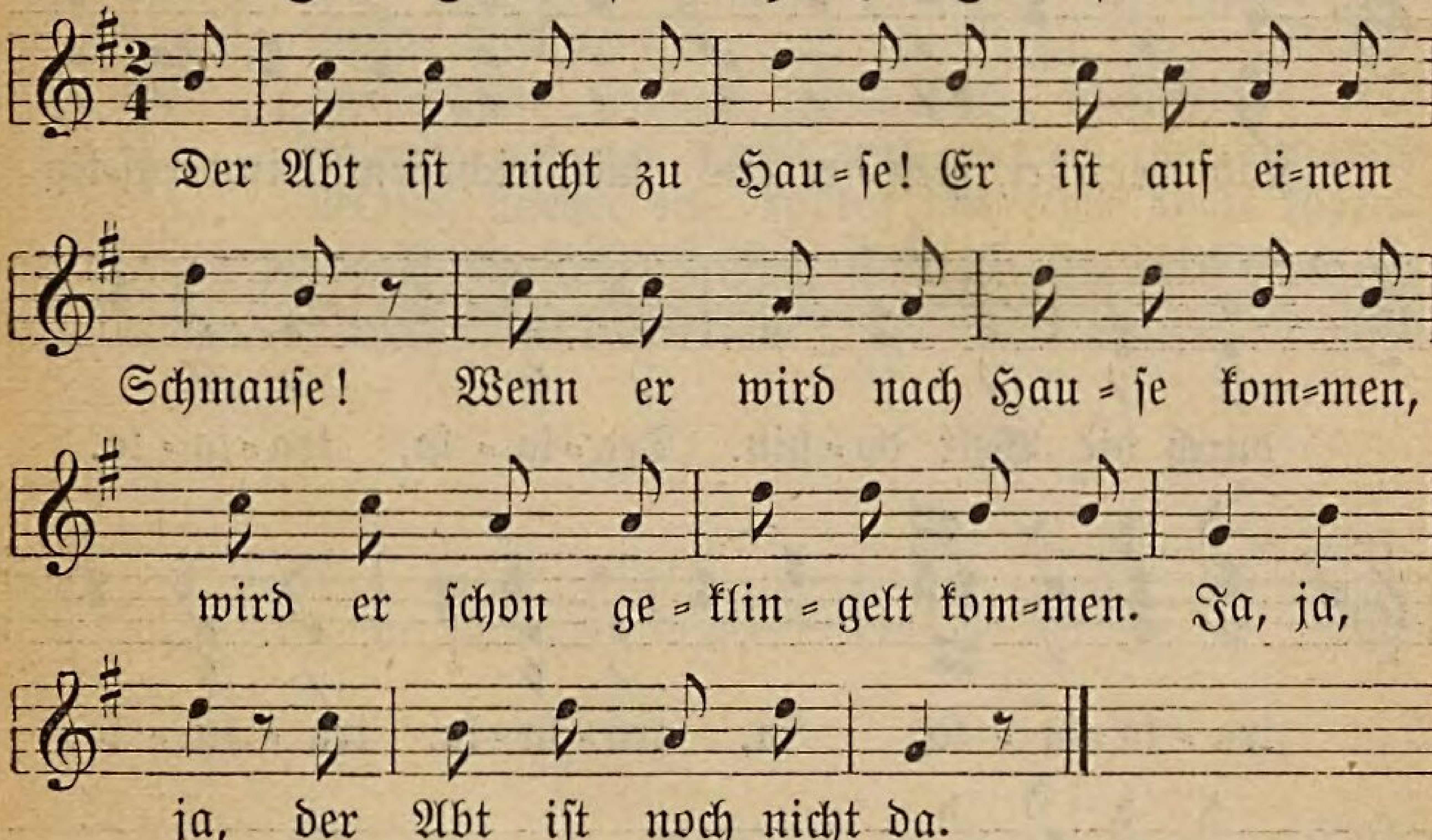
Die Nachtwach kommt!



Ein Spieler muß zunächst zum Nachtwächter bestimmt werden. Dieser muß einen Stab (Stock) in der einen Hand, in der anderen eine Flöte, Horn oder Glocke haben. Auch kann der Nachtwächter als solcher verkleidet sein, indem er einen großen Hut oder langen Rock anlegt. Die übrigen Spieler umstehen ihn im Kreise; auch können die Spieler in Kreislinie auf Stühlen, deren Rücklehnen nach innen gekehrt sind, sitzen. Während des Gesanges wandert der Wächter entweder innerhalb, oder wenn die Spielenden sitzen, außerhalb des Kreises herum. Er pocht nun bald dort, bald hier vor einem Spieler mit dem Stocke auf den Boden. Die so angepochten Spieler folgen der Reihe nach dem Wächter, jeder hält sich am Rocke des Vordermannes fest, oder es werden die Hände gefaßt. Der Nachtwächter kann den Zug nach Belieben in Windungen rechts und links führen. Die von den Spielern verlassenen Plätze müssen frei als Lücken sichtbar

bleiben. Nachdem das Lied einigemale gesungen worden ist, pfeift, klingelt oder bläst plötzlich der Nachtwächter. Alle suchen nun einen der freien Plätze zu erreichen, vor allem der Nachtwächter. Der Übrigbleibende muß die Stelle des letzteren vertreten. Bei der Wiederholung des Spieles brauchen die durch das Anpochen bezeichneten Spieler, die schon einmal zum Gefolge desselben Wächters gehörten, diesem nicht zu folgen, was sie durch eine entsprechende Handbewegung oder Schütteln des Kopfes zu verstehen geben.

Der Abt ist nicht zu Hause.
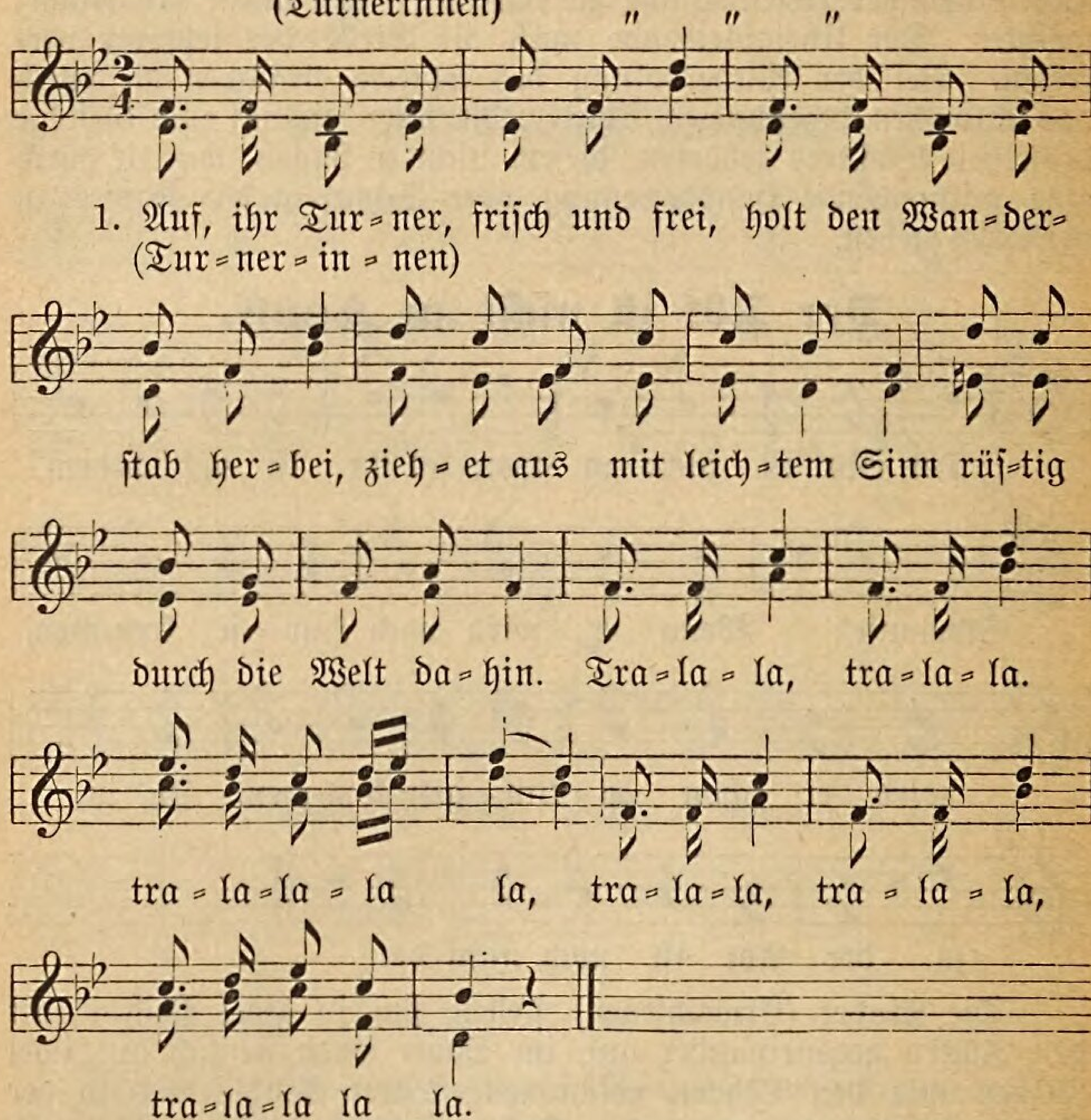


Die Kinder (Erwachsenen) stellen sich in zwei Reihen mit den Rücken gegeneinander auf, im Saale setzen sie sich auf zwei Reihen mit den Lehnen zusammengestellter Stühle und in der Turnhalle auf nebeneinandergestellte Schwebebalken. Während des Gesanges geht derjenige, welcher Abt sein soll, in der einen Hand eine Klingel und in der andern einen Stab haltend, die Reihen entlang und fordert durch Klopfen mit dem (flachen Hand) Stab die einzelnen Mitspielenden auf, ihm zu folgen. Der jedesmalige Aufgeforderte legt die rechte Hand auf die Schulter des Vordermannes oder faßt die Hand (oder Kleid) desselben. Sobald die ganze Spielerschar in Bewegung ist, führt der Abt noch einige Gegenzüge, Schneckenlinien u. s. w. aus und klingelt plötzlich. Auf dieses Zeichen eilen alle nach ihren Plätzen. Wer keinen Platz — es durfte ein solcher nicht mehr frei sein — erhält, hat die Rolle des Abtes im nächsten Spiel zu übernehmen.

Auch könnten die Mitspielenden einen Kreis bilden, in dessen Mitte sich der Abt befinden müsse.

Auf, ihr Turner, frisch und frei!

(Turnerinnen)



2. Froher Turner (Unser froher) Sang und Klang tönet laut das Thal entlang, und der Vöglein Chor erschallt hell dazu in Feld und Wald. Tralala ꝛc.

3. Und des Bächleins leichter Fall glänzt so rein uns wie Krystall, und sein murmelnder Gesang ladet ein zu frischem Trank. Tralala ꝛc.

4. Sonnenstrahl und Waldesduft dringen durch die klare Luft, machen leicht das träge Blut und erwecken Kraft und Mut. Tralala ꝛc.

5. Drum, ihr Turner, (Turnerinnen), frisch und frei, holt den Wanderstab herbei, ziehet aus mit leichtem Sinn rüstig durch die Welt dahin. Tralala ꝛc.

Ausführung.

Aufstellung zu Paaren hintereinander.

Bei 1. Str. die Turner marschieren in gleichm. Schlangen- oder Bogenlinie.

„ 2. „ zu Paaren (in zwei Gliedern) geradeaus, abwechselnd mit 2 Schritt auf der Stelle und 4 Schritt von der Stelle,

„ 3. „ zunächst kehrt mit 4 Schritt auf der Stelle und darauf Gegenzug nach außen.

„ 4. „ unter Handfassung im gl. Abstand der beiden Reihen weiter marschiert,

„ 5. „ die Hände werden losgelassen, die Paare marschieren auf der Stelle und nehmen ihre Anfangsstellung wieder ein, indem das letzte Paar (darauf das 2. P. mit 2 Schritt Abstand, darauf das 3. P.) durch die Gassenaufstellung marschiert.

Ballspiele.

Die Ballspiele, beliebt bei allen Völkern, sind anregende Spiele und bieten jung und alt, reich und arm, eine sehr gesunde, vielseitige bildende Thätigkeit und gute Unterhaltung. Auch ist die Art der Ausführung eine sehr mannigfache, und zudem besitzen dieselben noch den Vorteil, daß sie sowohl draußen im Freien, als auch im Zimmer und nicht nur von einzelnen Personen, sondern von ganzen Gesellschaften (Vereinen) gespielt werden können. Unser [leidenschaftlichgewordenes] Tanzvergnügen bestand wahrscheinlich ursprünglich fast nur aus Ball-Spielen.

A. Für Kinder und Erwachsene.

Der Fangball.

Das Kind wirft den Ball an die Wand und fängt denselben, welcher zurückprallt, (bevor er den Boden berührt) wieder mit den Händen auf. Nehmen viele Spieler teil, so wird gezählt, wie oft ihn jeder nacheinander auffangen kann. Wer die Zahl erreicht, ist Sieger. Auch können sich die einzelnen nach ihren Leistungen aufstellen.

Der Meisterball.

Jeder Mitspielende wirft den Ball an die Wand und fängt ihn wieder auf. Es wird zunächst bestimmt, wie oft man ihn fangen muß, wenn man Lehrjunge werden will, z. B. 3 ×; dann, wie oft, wenn man Geselle werden will, z. B. 6 ×; endlich, wie oft, wenn man Meister werden will, z. B. 12 ×. Zunächst sind alle Lehrlinge und haben den Ball 3 × aufzufangen; darauf müssen sämtliche Spieler denselben 6 × nacheinander greifen können. Jetzt entstehen 2 Gruppen, die Lehrlinge und die Gesellen. Beim drittenmal kommen auch noch die Meister hinzu, so daß alle Spieler in 3 Abteilungen zerfallen. Es gilt bei jedem für eine Schande, wenn er Lehrling bleiben muß.

Die Fangschule.

Bei diesem Spiel sollen die Kinder lernen, den Ball sicher und gut aufzufangen. Es werden folgende Übungen angestellt:

I. 1. Der Ball wird mit der rechten Hand gegen die Wand geworfen und mit beiden Händen gefangen.

2. Mit der linken Hand geworfen und mit beiden Händen gefangen.

3. Mit der rechten Hand geworfen und mit der linken gefangen.

4. Mit der linken Hand geworfen und mit der rechten gefangen.

5. Mit der rechten Hand geworfen und mit der rechten gefangen.

6. Mit der linken Hand geworfen und mit der linken gefangen.

7. Mit der rechten Hand geworfen, mit der flachen Hand zurückgeschnellt und darauf mit derselben gefangen.

8. Dieselbe Übung mit der linken Hand.

9. Der Spieler dreht der Wand den Rücken zu und fängt den Ball rücklings mit beiden Händen.

Nun folgen in dieser Stellung nacheinander die Übungen von 2—8.

II. Die mitspielenden Mädchen stellen sich in einer Reihe an der Wand auf. Eines von ihnen muß zunächst Meisterin sein und stellt sich etwa in der Entfernung von 8 Schritt mit einem Ball (von 16—17 cm Umfang) vor die Reihe hin. Dieses Mädchen wirft nun der Reihe nach jeder Spielerin den Ball gut zu. Jede hat denselben mit beiden Händen schön aufzufangen und ihn der Meisterin wieder gut zuzuwerfen. Falls der Ball so schlecht zurückgeworfen wird, daß die Meisterin ihn nicht auffangen kann, so rückt das betreffende Mädchen einen Platz weiter nach unten und wenn alle andern besser werfen, wird es den letzten Platz einnehmen müssen. Die sämtlichen Spielerinnen werden nach ihren Leistungen gestellt. Die Mädchen der ganzen Reihe haben nun auf folgende Weise jedesmal den Ball zu fangen und zurückzuwerfen:

1. Mit beiden Händen gefangen und geworfen.

2. Mit der rechten Hand, Handfläche aber nach oben, gefangen und mit derselben wieder geworfen.

3. Dasselbe mit der linken Hand.

4. Mit halboffenen und mit den Ballen zusammenstoßenden Händen.

5. Mit der rechten Hand, Handfläche aber nach vorn gerichtet.

6. Dasselbe mit der linken Hand.

7. Der Ball fällt auf die Handrücken beider Hände und wird durch diese wieder sofort zurückgeschnellt.

8. Der Ball fällt auf den Handrücken der rechten Hand und wird sofort wieder zurückgeschnellt.

9. Dasselbe mit der linken Hand.

10. Der Ball wird mit der gehobenen unteren Schürzenseite gefangen (wobei er nicht mehr zu sehen ist), darauf wieder empor geworfen und mit der offen gehaltenen Schürze aufgefangen. Nun versucht dieselbe Spielerin (mit der Schürze) den Ball emporzuschnellen und ihn mit den Händen wieder zu fangen.

Gelingt diese 10. Übung auch, so ist dieses Mädchen jetzt Meisterin.

III. Die Übungen von 1—9 werden mit der Abweichung und Abänderung angestellt, daß nur die drei ersten Finger, Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger gebraucht werden dürfen. Übung 10 besteht darin, daß der Ball auf die 3 Finger der rechten Hand, welche mit der linken zusammen eine Schürze offen hält, fällt und sofort wieder emporgeschnellt wird in die Schürze.

Der kleine Kreisball.

I. Die Spieler bilden einen Kreis; der Abstand der einzelnen Nachbaren beträgt etwa 2—4 m. Ein Spieler, der Ballhäscher, steht außerhalb des Kreises. Diejenigen, welche den Kreis bilden, haben einen Ball, den sie sich gegenseitig zuwerfen und immer dabei auf den Häscher acht geben, der stets darauf bedacht sein muß, einem Spieler, der gerade den Ball besitzt, mit der Hand einen leisen Schlag zu geben. Gelangt der Ball außerhalb des Kreises, so eilt derjenige Spieler, welcher am nächsten sich bei ihm befindet, hin und wirft ihn einem Spieler, so schnell wie möglich, zu; während dessen ist auch der Häscher darauf bedacht, den Ball zu fangen, oder den Läufer zu schlagen. Falls ihm dies gelingt, oder er auch nur den Ball berührt, so ist er von seinem Amte befreit. Niemals aber darf der Häscher sich in den Kreis hineinwagen.

II. Die Spieler, mit zwei Schritten Abstand im Kreise stehend, werfen einander beliebig nach links oder rechts den Ball zu. Ein innerhalb des Kreises sich befindender Spieler, der Läufer oder Häscher, sucht den Ball mit der Hand zu berühren. Gelingt ihm dies, so tritt er an die Stelle desjenigen, bei dem der Ball berührt wurde und dieser wird nun Läufer. Ist der Ball in der Luft berührt, so muß derjenige laufen, der denselben geworfen hatte. Auch wer den Ball fallen läßt, wird Läufer. Dieser darf aber niemals außerhalb des Kreises treten.

III. Bei wenigen Spielern, die in einem großen Abstande von einander entfernt stehen, kann zur Bedingung gemacht werden, daß der Ball nur vom Nachbar zum Nachbar geworfen werden darf. Wer in dieser Beziehung einen Fehler macht, muß also auch den Läufer ablösen; sonst ist hier die Ausführung wie unter I.

IV. Die Spieler bilden einen Doppelkreis. Je zwei Spieler stehen hintereinander, von ihren Nachbaren 2 Schritte entfernt. Die Spielbeteiligten des inneren Kreises werfen sich den Ball beliebig zu. Bevor aber einer den Ball ergreift, muß der betreffende Spieler 2 oder 3 mal Händeklatschen. Vergißt er dieses, oder

läßt er den Ball zur Erde fallen, so wechselt er seinen Platz mit dem Hintermann. Einen Läufer gibt es bei diesem Spiele nicht.

Der kleine Kreisball wird auch gern von kleineren Schülern ausgeführt.

Der große Kreisball.

Die Aufstellung der Spieler ist dieselbe, wie bei dem vorigen Spiel; jeder muß jedoch seinen Standpunkt bezeichnen, durch einen Stein oder durch eine Vertiefung. Der Ball wird nun herumgeschickt und einem beliebigen Spieler zugeworfen. Der erste, welcher den gut geworfenen Ball nicht fängt, muß zur Strafe in den Kreis treten. Der Ball wird nun noch weiter in bisheriger Weise geworfen; jeder hat aber das Recht, nach dem im Kreise Befindlichen zu werfen. Dieser sucht es jedoch zu verhindern und wendet sich von der Gegend des Kreises weg, wo der Ball sich befindet. Läßt noch einer von den Spielenden den Ball fallen, so muß er auch in den Kreis; ebenfalls ist dies der Fall, wenn ein Spieler, der nach der Zielscheibe warf, nichts getroffen hat. Ist der im Kreise stehende (wir nehmen an, es befände sich nur einer in demselben) getroffen, so fliehen alle von ihren Plätzen, bis jener den Ball in der Hand hat und Stand! ruft. Sofort bleiben alle stehen, und N wirft vom Kreise aus, den er nicht verlassen darf, nach einem der Geflohenen. Flog aber vorhin der Ball außerhalb des Kreises, so muß N, nachdem er ihn geholt hat, wieder in den Kreis zurückkehren. Der Getroffene muß zu N in den Kreis; trifft N aber keinen, so geht das Spiel in voriger Weise weiter, indem er allein im Kreise bleibt. Sind schon mehrere in demselben, so haben sich alle vor dem Ball in acht zu nehmen; jedoch hat der Getroffene nur das Recht, nach den Entflohenen zu werfen. Der letztere kann aber auch sein Recht einem geübteren Werfer übertragen. Sämtliche im Kreise stehende Spieler haben die Pflicht, den Ball ihrem getroffenen Genossen so schnell als möglich zuzuführen, damit er durch den Ruf „Stand!“ die Fliehenden zum Stehen bringen kann. Ist von den im Kreisumfang stehenden nur noch einer übrig geblieben, so hat dieser das Recht, von einem beliebigen Platz des Umkreises nach den im Innern des Kreises sich befindenden Spielern zu werfen. Jeder Getroffene ist matt und tritt aus dem Kreise. Gelingt es ihm auf diese Weise, alle matt zu machen, so ist er König oder Sieger und hat das Spiel gewonnen. Nach jedem Wurf bemühen sich jedoch die im Kreise Stehenden, den Ball schleunigst zu erhaschen, um diesen letzten Spieler, der sich schnell vom Kreise entfernt, zu werfen. Wird er getroffen, so hat er das Spiel verloren und muß nebst den Mattgemachten in den Kreis treten. Seine Gegner fangen das

Spiel von neuem an. Dieses geschieht auch, wenn jener, ohne einen getroffen zu haben, geworfen hat. Bei dem Mattmachen ist es auch erlaubt, um seine Gegner schneller zum Wurfe zu bekommen, quer durch den Kreis zu laufen; indes darf beim Werfen die Kreislinie nicht überschritten werden.

Handball.

Die Spieler bilden einen Kreis, wobei ungefähr ein Abstand von Armlänge genommen wird. Es ist ein ziemlich großer Ball von etwa 50—80 cm Umfang (Zeug oder Leder) hierzu nötig. Dieser Ball wird nun von Hand zu Hand, bald dem rechten, bald dem linken Nachbar zugereicht, aber niemals geworfen. Außerhalb des Kreises steht ein Spieler, welcher den Ball mit der Hand zu schlagen oder zu berühren versucht. Ist es ihm gelungen, so muß derjenige Spieler, welcher den Ball zuletzt in der Hand hatte, seine Stelle vertreten.

Stehball.

I. Die Schar der Spieler stellt sich zu einem Kreise auf. Einer tritt in die Mitte und wirft den Ball in die Höhe. Die andern Spieler laufen während dessen auseinander und zwar so lange, bis jener den Ball aufgefangen und „Stand!" oder „Halt!" gerufen hat, worauf nun alle stehen bleiben. Jetzt versucht er, einen derselben mit dem Balle zu treffen. Geht der Wurf fehl, so kehren alle wieder zum Kreise zurück, und ein zweiter Spieler wirft den Ball in die Höhe. Hat jener aber getroffen, so flüchten sich die übrigen Spieler vor dem Getroffenen und machen erst halt, wenn dieser den Ball in der Hand und gerufen hat. Wird fehl geworfen, so kehren alle zum Kreise zurück, sonst hat nunmehr der Getroffene den Wurf, und es geht so weiter, bis ein Fehlwurf vorkommt. Die Spieler haben sich so zu stellen, daß der Ball ihnen nicht ins Gesicht fliegt.

II. Die Spieler stellen sich nach voriger Weise zum Kreise auf. Der nun in der Mitte desselben sich befindende Spieler ruft, sobald er den Ball in die Höhe geworfen hat, den Namen eines andern. Der Gerufene springt nun rasch herbei, um den Ball aufzufangen; während die übrigen schnell aus seiner Nähe flüchten, bis der Ruf „Stand" erschallt. Hat der Gerufene den Ball aus der Luft gefangen, so vereinigen sich alle wieder zum Kreise und jener wirft ebenfalls denselben Ball nochmals in die Luft, wobei er den Namen eines andern Spielers ausruft. Wenn aber der Gerufene ihn von der Erde aufgreift, so sucht er, nachdem Stand angekündigt ist, den zunächst Stehenden zu werfen. Gelingt ihm dies, so sucht der Getroffene den Ball sofort zu

ergreifen und nachdem er „Stand“ gerufen hat, einen der Nächststehenden zu werfen. Jeder Spieler darf, so lange der Ball in keiner Hand ist, die Flucht ergreifen. Mißlingt ein Wurf, so bekommt derjenige, welcher fehl geworfen hat, einen Strich. Hat einer 6 Striche, so ist das Spiel aus.

Ballüberwerfen.

Die Zahl der Spieler ist unbestimmt; jedoch dürfen nicht allzuviele mitspielen. Zunächst werden im Abstande von etwa 20 Schritt zwei Male oder Grenzen gezogen. An jeder Grenze stellt sich je ein Spieler auf, nennen sie A und B. In der Mitte des abgegrenzten Teiles befinden sich die übrigen Mitspielenden. A fängt das Spiel an, nimmt einen Ball und sucht einen von diesen Spielgenossen, welche bis zur entgegengesetzten Grenze weichen, sich wenden und geschickt drehen dürfen, zu treffen. Gelingt es ihm, so muß sich der Getroffene an seiner Grenze aufstellen. Jetzt muß B mit demselben Ball, welcher gewöhnlich über die Grenze von B schon hinwegfliegt, nach einem Mitspielenden werfen. Falls der Ball zurückfliegt, so hat der zuletzt Geworfene ihn dem andern zuzuwerfen. So geht das Spiel weiter. Diejenigen, welche getroffen und damit matt geworden sind, haben nicht das Recht zu werfen; wohl dürfen sie den Ball mit auffangen helfen. Wer die meisten Gefangenen (Getroffenen) gemacht hat, ist Sieger. Die beiden zuletzt Getroffenen, welche sich am gewandtesten zeigten, treten an Stelle von A und B und beginnen das Spiel. Oft ein Lieblingsspiel der Mädchen.

Vigoli. (Ziegenball.)

Die Zahl der Spieler darf eine ziemlich große sein. Ein Spieler, der gewählt ist, nimmt einen Ball und wirft ihn auf das Hausdach. Zugleich ruft er den Namen des Spielers, der ihn auffangen soll; während die übrigen Spieler davonlaufen. Hat der Genannte den Ball gefangen, so ruft er: Vigoli! und alle bleiben stehen. Den Nächststehenden sucht er jetzt mit dem Balle zu treffen. Dieser Getroffene wirft wiederum seinen Nebenmann und dieser wieder den übrigen u. s. w., bis ein Wurf verfehlt. Derjenige, welcher den Fehlwurf gethan hat, wirft den Ball kräftig an die Hauswand, so daß er weit zurückprallt. Wo er niederfällt, da haben sich die übrigen Spieler aufzustellen, während jener sich an die Wand stellen muß. Jeder Spieler hat nun das Recht, einmal von dem bestimmten Standpunkte aus mit dem Ball nach ihm zu werfen. Hat er die Strafe überstanden, dann beginnt das Spiel von neuem, indem

der Bestrafte das Spiel anfängt. Er wird natürlich den Namen desjenigen zuerst ausrufen, der ihn vorhin am härtesten strafte.

Er kommt.

Die Spieler stellen sich zu einem Kreise auf und zwar mit ausgespreizten Beinen so, daß eines jeden Fuß den des Nebenmannes berührt. In der Mitte des Kreises legt man auf einen ziemlich dicken, flachen, Stein einen Ball. Dieser Ball muß aber von demjenigen, den der zu beginnende Spieler besitzt, durch die Färbung zu unterscheiden sein. Man sucht nun den Ball in der Mitte des Kreises mit dem andern Ball zu treffen. Trifft der erste Spieler nicht, so kommt die Reihe an seinen Nachbar zur Rechten. Trifft nun dieser, so läuft der Ball vom Steine entweder geradeaus, oder seitwärts, und alle rufen: Er kommt! Wen er nun berührt oder zwischen dessen Füßen er hindurchläuft, der wird von seinem Nachbar zur Linken mit dem Plumpsack oder der flachen Hand aus dem Kreise getrieben. Bekommt er beim Herumlaufen einen Schlag, so hat der Verfolger das Recht, den Ball zu werfen, im andern Falle der Verfolgte.

Eckball.

Man zeichne auf dem Spielplatze ein Quadrat von 10—15 Schritt Seitenlänge; man kann jedoch auch die Mauer oder die Wand des Hauses (als eine Seite des Quadrats) mit dazu benutzen. Vier Spieler stellen sich in die Mitte, vier andere in die Ecken des Quadrats. Die ersteren heißen die Inneren, die letzteren die Äußeren. Diese werfen sich gegenseitig nun einen Ball so lange zu, bis einer der Inneren, die natürlich stets aus der Nähe des Balles flüchten, einem von ihnen wurfgerecht geworden ist. Ein Äußerer wirft jetzt nach dem Inneren; trifft jener nicht, so erhält er einen Strich; trifft er jedoch den Innern, so laufen alle Äußeren eiligst davon, bis dieser den Ball ergriffen und Halt! gerufen hat. Derselbe Spieler wirft nun von einer beliebigen Stelle innerhalb des Quadrats aus nach einem der Äußeren. Trifft er, so erhält der Äußere, trifft er nicht, so erhält er selbst einen Strich. Wer drei Striche hat, ist matt und muß austreten. Ist endlich nur noch ein Äußerer vorhanden, so kann dieser beliebig von einem Eck zum andern laufen, auch auf der Diagonale, darf jedoch nur von einer Ecke aus werfen. Ist eine Partei besiegt, so werden die Rollen gewechselt.

Bei weniger oder mehr als 8 Spielern kann ein Dreieck, Fünfeck oder Sechseck, je nach der Anzahl der Mitspielenden, gebildet werden. Der Gang des Spiels bleibt hierbei derselbe.

Eckausfegen.

Die Anzahl der Spieler ist eine beliebige. Das Quadrat ist dasselbe, wie beim vorigen Spiel. Ein Spieler wird durchs Los oder durch Abzählen zum Ausfegen bestimmt. Dieser sucht nun mit einem Ball von einer Ecke aus einen der Mitspielenden zu treffen. Gelingt es ihm, so muß der Getroffene aus dem Quadrat heraus. Auch ist dies der Fall, wenn einer die Grenzen des Quadrats überschritten hat. Gelang es jenem aber nicht, einen der Spieler zu treffen, so wird ihm dieser Wurf als Fehlwurf angerechnet. Hat er nun so viel derselben zu verzeichnen, als die Zahl der Spieler beträgt, so ist er matt und das Spiel beginnt von neuem. Zum Ausfegen wird nun einer von den noch im Quadrat Übriggebliebenen bestimmt.

Dieses Ballspiel wird sehr gern (wie auch das vorhergehende) von Mädchen gespielt und ist häufig ein Lieblingsspiel derselben.

Der Schleuder- oder Grenzball.

Die Zahl der Spieler ist eine unbestimmte. Der Ball, welcher dazu gebraucht wird, muß einen Durchmesser von 20 bis 25 cm haben und mit einem Griff versehen sein; gewöhnlich ist er mit Zeug oder Leder überzogen und mit Haaren ausgestopft. Auf einem freien Platze werden etwa im Abstande von 80 Schritt zwei Male gezeichnet, und außerdem durch ein Pfählchen die Mitte bestimmt. Etwa 12 Schritt vom Mittelpunkte, nach beiden Seiten hin, macht man noch ein anderes Mal. Die zwei an Zahl und an Kräften ungefähr gleichen Parteien besetzen (einander gegenüberstehend) ihre Male. Jede Partei hat die Aufgabe, ihr Mal zu verteidigen, das feindliche dagegen zu erobern. Ein Spieler, der durchs Los durch Abzählen bestimmt wird, beginnt das Spiel. Man kann auch auf folgende Weise die Entscheidung herbeiführen, wer den ersten Wurf haben soll, indem der Ball in die Mitte des Platzes gelegt wird, darauf bis drei zählt und die Spieler danach wettlaufen läßt. Wer von ihnen den Ball zuerst erwischt, hat für seine Partei den ersten Wurf. Der Werfer schwingt den Ball im Kreise und schleudert ihn mit voller Kraft in die andere, feindliche Partei. Dort sucht man den Ball aufzufangen, oder wenn er schon die Erde berührte, mit dem Fuß aufzuhalten. Von der fernsten Stelle aus, an welcher der Ball den Boden berührte, erfolgt das Zurückschleudern. Die Spieler beider Parteien haben gut acht zu geben und sich zu verteilen. Derjenige, welcher den Ball zuerst berührt, muß werfen, jedoch kann auch, damit alle Mitspieler herankommen, eine bestimmte Reihenfolge innegehalten werden. Fängt einer

den Ball aus der Luft, so darf er, mit dem Ball in der Hand, drei Schritte vorspringen. Hat beim Hinüber- und Herüberwerfen die eine Partei durch ihr Vorrücken die andere über ihr Mal zurückgetrieben, so hat jene gesiegt, und das Spiel ist zu Ende. Den ersten Wurf im nächsten Spiel hat ein Spieler der besiegten Partei.

Der Reitball.

Die Spieler sondern sich in zwei Parteien; durchs Los wird bestimmt, welche Partei zuerst die Pferde und welche die Reiter vorstellen sollen. Die Glieder jeder Reihe müssen sich an Größe und Stärke möglichst gleich sein. Jedes Roß nimmt seinen Reiter auf den Rücken, und alle bilden einen Kreis unter einem Abstand von 3—4 Schritt. Die Pferde legen oder stützen die Hände auf die Knie, um fester stehen zu können. Die Reiter werfen sich gegenseitig den Ball zu und verlassen, sobald derselbe auf den Boden kommt, ihre Pferde und fliehen. Diese aber suchen den Ball so schnell wie möglich, zu erhaschen. Hat ihn nun eines derselben in der Hand, so ruft dieser Spieler Halt! oder Stand, worauf alle Reiter stehen bleiben müssen. Wird nun einer von diesen getroffen, so müssen jetzt alle Reiter Pferde vorstellen. Im entgegengesetzten Falle müssen sich die früheren Pferde nochmals ihrer Last unterziehen, bis einem von ihnen der Wurf gelingt.

Dieses Ballspiel bereitet gewandten Knaben große Freude, bedarf jedoch eines strengen Spielleiters.

Kreisfußball.

Die Spielenden fassen sich mit den Händen und bilden einen Kreis. Einer von ihnen muß als Balltreiber mit einem großen Gummiball in die Mitte. Der Balltreiber hat die Aufgabe, mit der inneren Fußkante den Ball durch die Zwischenräume der Spieler hinauszutreiben; die Hände nimmt man dabei auf den Rücken. Die Spieler sind bemüht, den Ball zurückzuhalten und mit dem Fuße nach der Mitte zu werfen. Es ist vorher auszumachen, ob jeder Spieler den Zwischenraum zu seiner Linken oder zu seiner Rechten zu decken hat. Gelingt es dem Balltreiber, den Ball aus dem Kreise zu stoßen, so muß der, welcher an dem Durchkommen desselben schuld ist, an seine Stelle. War der Stoß so stark, daß der Ball über die Spieler hinwegflog, so muß der Treiber aus dem Kreise, alle machen kehrt, und jetzt ist es seine Aufgabe, denselben wieder in den Kreis hineinzutreiben. Es kann auch mit zwei Treibern oder zwei Bällen gespielt werden.

Dieses Spiel muß mit großer Vorsicht gespielt werden, damit die Füße keinen Schaden leiden. Das Spiel ist zwar ein sehr interessantes, jedoch ist das stundenlange Spielen eines solchen nachteilig für den Körper. In einem großen Saale läßt sich der Kreisfußball auch mit einem kleinen Balle, in ähnlicher Weise wie der kleine Kreisball, ausführen.

Der Treibball.

Zunächst wird ein etwas größeres Loch in den Boden gemacht, welches „den Kessel" bildet und zum Aufenthalte des Balles dient. [Es kann unter Umständen eine hölzerne Kugel dieselben Dienste thun.] Um diesen Bau im Kreise, je 2—3 Schritte von einander entfernt, werden so viele kleinere Löcher mit dem Absatze gebohrt, als Spieler vorhanden sind, weniger eins. Jeder der Spieler besitzt einen etwa 1 m langen, starken Stab. Alle halten nun ihre Stäbe oder Stöcke in den Kessel, in welchem der Ball oder die Kugel liegt. Nun bewegen sich alle im Kreise nach links und zählen 1, 2, 3, werfen den Ball aus dem Loche und suchen mit ihren Stäben die kleinen Löcher zu besetzen. Wer kein Loch bekommt, ist Treiber. Diesem fällt nun die Aufgabe zu, den Ball wieder in das Mittelloch zu treiben, was aber nicht so leicht ist; denn wenn der Ball in die Nähe des Kessels kommt, ist es jedem Mitspielenden gestattet, denselben mit dem Stocke fortzuschlagen. Der Treiber versucht aber unterdessen so schnell wie möglich mit seinem Stabe eins der freigewordenen Löcher zu besetzen. Gelingt ihm dies, so muß der Freigewordene sein Geschäft übernehmen. Ist es dem Treiber gelungen, den Ball in den Kessel zu bekommen, so ist das Spiel aus. Wer Treiber sein muß, kann auch dadurch bestimmt werden, daß, nachdem der Ball aus dem Mittelloch geworfen ist, jeder nach einem vorher bestimmten Male laufen und dieses berühren muß, um dann schnell eins der Löcher zu besetzen. Dieses Spiel wird in manchen Gegenden Deutschlands in der Weise gespielt, daß die Teilnehmer desselben beim Beginn alle ihre Stäbe in den Kessel, in welchem der Ball liegt, einstellen und nun einen Singumgang machen, z. B. Muteknüppel einmal, Muteknüppel zweimal, Muteknüppel dreimal. Der Gesang ist in den einzelnen Gegenden sehr verschieden. Jeder Spieler sucht jedoch bei der Schlußsilbe der letzten Zeile, so schnell wie möglich, mit seinem Stocke ein Loch zu besetzen. Wer übrig bleibt, ist Treiber. Es können ferner 2—3 Personen zu Treibern bestimmt werden, demnach müssen aber auch 2—3 Bälle im Spiele und 2—3 Löcher weniger als Spieler vorhanden sein. Die Spieler dürfen die Löcher auch untereinander wechseln und jeder hat dann das Recht, ein unbesetztes Loch einzunehmen. Wer hierbei leer ausgeht, wird Treiber.

Bei diesem Ballspiele ist ebenfalls die größte Vorsicht zu gebrauchen, besonders beim Zurückschlagen des Balles mit dem Stocke.

Ballraten.

I. Die Spieler stellen sich in zwei Reihen, welche einen Abstand von etwa 25 Schritt haben, einander gegenüber auf. Der Spieler, welcher das Spiel zu beginnen hat, stellt sich in die Mitte und kehrt einer Reihe den Rücken zu. Aus dieser Reihe wirft nun irgend einer mit einem Ball nach ihm. Wird er getroffen, so wendet er sich rasch um und errät den Namen desjenigen, der den Wurf ausgeführt hat. Nennt er den richtigen, so tritt dieser an seine Stelle, wenn nicht, so wird von der andern Reihe, die den Ball aufgefangen hat, nach ihm geworfen. Wird der in der Mitte Stehende nicht getroffen, so tritt der, welcher gefehlt hat, an seine Stelle. Es können auch zwei Spieler in der Mitte als Ziel dienen.

II. Die Mitspielenden bilden eine gerade Reihe, stehend oder sitzend. Durch Losen oder Abzählen wird bestimmt, wer der Führer oder Meister des Spieles sein soll. Dieser stellt sich nun in einer Entfernung von 5—10 Schritt vor die Reihe und gibt zunächst kund, welche Art von Namen, Knaben-, Mädchen- oder Städtenamen, er erraten lassen will. Indem er nun den Ball dem ersten Spieler zuwirft, sagt er zugleich den Anfangsbuchstaben eines von ihm gedachten Namens. Dieser Spieler, welcher den Ball aufgefangen hat, errät nun den Namen und wirft den Ball dem Meister wieder zurück; zu langes Besinnen ist unstatthaft. Wer den Namen richtig rät, bleibt stehen auf seinem Platze, wenn der über ihm Stehende richtig riet; andernfalls rückt er einen höher. Hat der Meister dreimal die ganze Reihe raten lassen, so wechselt er seinen Platz mit dem besten Spieler.

Ein Lieblingsspiel der Knaben sowohl, als auch der Mädchen.

Kopfball.

Jeder Spieler wirft von einem bestimmten Male aus mit einem Ball gegen eine Wand und fängt ihn wieder mit beiden Händen auf. Nachdem dieses ihm dreimal nacheinander gelungen ist, wirft er den Ball wieder in derselben Weise an die Wand, achtet aber jetzt darauf, daß beim Zurückprallen der Ball auf seinem Kopfe auffällt oder doch wenigstens diesen berührt. Wer auch dieses dreimal nacheinander fertig gebracht hat, wird zu den Siegern oder zu der Gewinnpartei gerechnet. Diejenigen, welche die sechs Würfe nicht fertig bringen, müssen sich allein stellen,

und jeder von ihnen muß sich gefallen lassen, daß er von einem bestimmten Male aus von jedem Sieger einmal mit dem Ball geworfen wird. Dabei hat der Bestrafte sich an die Wand zu stellen und seine Hände gegen dieselbe zu stemmen. Er darf seinen Körper wohl drehen und wenden, aber seine Stelle nicht verlassen.

Das Mal, von welchem die Sieger aus werfen können, bestimmt einer der Besiegten dadurch, daß er den Ball fest gegen die Wand wirft. Das Mal befindet sich dann in der Entfernung, die der Ball beim Zurückprallen von der Wand aus mißt.

Federball.

Zu diesem Spiele wird ein sehr leichter, gewöhnlich mit einer Feder versehener Ball gebraucht, im Durchmesser von 5 cm. Die Ausführung des Spiels kann auch im Zimmer stattfinden. Die Spielbeteiligten stellen sich entweder im Kreise oder in zwei Parteien, von denen eine den Sieg davonträgt, auf. Der Ball wird mit einem besonderen Schlägel, welcher aus einem ovalen, mit einem Griff versehenen Holzreifen besteht, der mit einem Netze von Darmsaiten oder mit Pergament überzogen ist, aufgefangen und wieder einem andern Spieler zugeschnellt. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, zu verhüten, daß der Ball zur Erde fällt. Wer ihn dreimal auf die Erde hat fallen lassen, ist matt und tritt aus.

Kreuzball.

Die Zahl der Spieler kann eine große sein. Sämtliche stellen sich in zwei geraden parallelen Reihen gegenüber auf. Der Abstand der Reihen beträgt etwa 8—15 Schritt, der Abstand der einzelnen Spieler nach rechts und links 1—2 Schritt. Das Spiel selbst beginnt gleichzeitig an zwei entgegengesetzten Seiten. Nr. 1 der ersten Reihe wirft den Ball nach Nr. 2 der zweiten Reihe. Nr. 2 der zweiten Reihe nach Nr. 3 der ersten Reihe u. s. w. Gleichzeitig wirft der letzte Spieler der zweiten Reihe dem vorletzten der ersten Reihe, dieser wieder dem drittletzten der zweiten Reihe u. s. w., den Ball zu. Es kann anstatt an entgegengesetzten auch an gleichen Enden begonnen werden. Wer von den Spielern zweimal den Ball fallen läßt, muß entweder austreten oder ein Pfand geben.

Man kann in Kreislinie den Kreuzball ebenso spielen.

Der deutsche Schlagball.

Auf einem ziemlich großen, freien Platze werden zwei Male bestimmt, ein Schlag- und ein Laufmal, im Abstande von 30—50

Schritt. Die Länge der Male werden genau bestimmt, etwa 10—20 Schritt und damit auch die Seitengrenzen. Drei Schritt seitwärts von dem Schlagmal ist auf der linken Seite eine Stelle als Laufmal (auch Sprungmal) bezeichnet. Der Raum außerhalb der Grenze heißt Fangmal. Die Spieler teilen sich nun durch abwechselndes Wählen in zwei Parteien, von denen nach Entscheidung durch Los die eine die Schlag-, die andere die Fangpartei wird. Welche Partei das Schlagholz führen soll, wird auf folgende Weise bestimmt. Der Führer der einen Partei wirft dem Führer der andern Partei das Schlagholz zu. Dieser fängt nun mit einer Hand das Schlagholz am Griffe auf. Jetzt faßt der andere Führer dicht über seine Hand, über diese wieder die Hand des einen Führers u. s. w.; wer zuletzt das Griffende erfaßt, behält das Schlagholz und ist der Führer der herrschenden Partei, die andere Abteilung die dienende Partei. Diese, welche auch Fangpartei heißt, verteilt sich auf dem Platze in verschiedenen Abständen, jedoch so, daß in der Mitte und beim Laufmal ein guter Fänger steht. Die Spieler der herrschenden Partei oder die Schläger treten auf das Schlagmal; von der Fangpartei bleibt nur einer, der besonders sicher und gewandt im Fangen und Werfen ist, bei ihnen als Hüter. Dieser heißt der Einschenker und steht etwa zwei Schritte seitwärts von dem ersten Schläger entfernt. Nun nimmt jener den Ball (ein mittelgroßer hohler Gummiball) und wirft denselben bis zur Kopfhöhe dem Schläger zu. Dieser sucht den Ball mit seiner Pritsche oder dem Schlagholze, einem oben abgeplatteten oder runden etwa 75 cm langen und 2 cm dicken Stabe zu treffen, sodaß er hoch in die Luft nach dem Laufmale zufliegt. Gutes Schlagholz ist von 50—55 cm Länge, an der unteren Hälfte von 7 cm und an der oberen von 3 cm Breite, $2^1/_2$ cm dick und mit abgerundeten Kanten versehen.

Jeder Schläger hat 3 Schläge. Hat er bei einem derselben den Ball getroffen, so wirft er das Schlagholz fort, eilt in das Sprungmal und hat während des Laufens dahin zu beobachten, ob er von hier noch ungefährdet, d. h. ohne von der Fangpartei getroffen zu werden, in das Laufmal und von dort wieder in das Schlagmal kommen kann, sonst wartet er im Sprungmal (erstes Laufmal) eine günstige Gelegenheit oder er wartet im zweiten Laufmal (bei der Fangpartei) eine günstige Zeit zum Laufen ab.

Der Fänger nämlich, in dessen Nähe der eingeschenkte Ball kommt, bemächtigt sich des Balles und sucht den vorüberlaufenden Schläger oder irgend einen der Schlagpartei, der sich außerhalb des Sprung- oder Laufmals befindet, zu treffen, oder aber

er wirft ihn einem andern Fänger zu, damit dieser abwerfe. Wird einer auf diese Weise getroffen, so hat die Schlagpartei verloren und die Stellung wird gewechselt. Läuft jedoch niemand, so ist der Ball möglichst schnell dem Einschenker wieder zuzuwerfen. Die Fänger müssen sich untereinander gut verständigen und sich rechtzeitig den Ball zuwerfen, wenn das Abwerfen bald gelingen soll. Die dienende oder Laufpartei wird auch das Spiel gewonnen haben, wenn es ihr gelingt, einen geschlagenen Ball in der Luft aufzufangen.

Die Schläger schlagen zuerst der Reihe nach, wie sie gewählt sind, im Verlaufe des Spiels aber in der Reihenfolge, in der sie vom Laufmale zurückkommen; denn erst dadurch erwirbt ein Schläger, der geschlagen hat, das Recht zu einem neuen Schlage. Ist nur noch ein Schläger im Male, ohne daß sich einer zu laufen wagt, so ist dieser zu drei Schlägen berechtigt; kehrt während dieser Zeit noch kein Läufer zur Ablösung zurück, so wechseln die Parteien die Plätze und Rollen. Kehrte aber vorhin einer seiner Partei zurück, so hat jener nur noch einen Schlag. Trifft einer als Letzter beim drittenmal nicht, und gelingt es einem der Fangpartei mit dem Ball in der Hand das Schlagmal zu erreichen, ehe einer der Schläger zurückgekehrt ist, so ist das Spiel für die Schlagpartei verloren. Diejenige Partei, welche am meisten Punkte zählt, d. h. durch ihre List und Raschheit die Gegenpartei am häufigsten überwand, hat gesiegt. Auch kann die Fangpartei, je nach der Verabredung, an das Spiel kommen, wenn sie 3 Punkte hat.

Als Punkt gilt, wenn der geschlagene Ball aus der Luft gefangen wird oder wenn ein Schläger, nachdem er geschlagen hat, außerhalb des Sprung- und Laufmals von einem der Fangpartei mit dem Ball abgeworfen wird, wenn der Schläger beim Schlage das Holz aus der Hand fallen läßt, oder wenn er es nach dem Schlage mitnimmt; ferner, wenn ein Schläger den Ball anfaßt, es sei denn, der Einschenker werfe ihm diesen zu, endlich, wenn ein Schläger über die Seitengrenzen läuft. Niemand darf laufen, so lange der Schläger den Ball in der Hand hat; thut er es, so muß er zurückkehren. Ein Ball, der noch in der vorderen Hälfte des Platzes seitwärts über die Grenze geschlagen wird, ist ungültig, wenn der Einschenker heraus! ruft. Alsdann zählt der Schlag nicht mit, und die aus dem Sprung- oder Laufmal Ausgelaufenen müssen wieder zurück. Die Fänger dürfen dem, der abgeworfen werden soll, nicht nachlaufen. Der Platz nahe bei dem Schläger, besonders hinter demselben, muß frei bleiben, damit niemand durch das Schlagholz verletzt wird.

Zusammenfassung der Gesetze des Spiels:

Jeder richtig geschlagene Ball der Schlagpartei gilt einen Punkt, außer, wenn die Gegenpartei ihn in der Luft fängt. Der letzte Schläger hat das Recht auf 3 Schläge, um Parteigenossen die Rückkehr aus dem Schlagmal zu ermöglichen, die ihn dann ablösen. Gelingt dies während der drei Schläge nicht, so wechseln die Parteien ihre Plätze, nachdem der Einschenker den Ball unter dem Rufe: Verbrannt! in das Schlagmal geworfen hat. Punkt wird dabei keiner gezählt. Die Schlagpartei verliert die Herrschaft, wenn: a. der Ball bei dem Schlage in das Schlagmal oder hinter dasselbe fällt; b. einer der Partei den Ball mit den Händen berührt; c. ein Läufer von der Laufbahn abweicht; d. ein Läufer das Schlagholz mit aus dem Schlagmal nimmt; e. ein Schläger bei dem Schlage oder vor demselben über die Grenzlinie in den Raum der dienenden Partei tritt; f. ein Läufer von dem Ball durch einen andern der Fangpartei getroffen wird; h. ein Läufer nicht ganz bis zum Male hinläuft, der Unterschied darf jedoch ein solch großer sein, daß er ihn mit einem kräftigen Sprunge zurücklegen kann.

Die Fangpartei erwirbt sich die Herrschaft, wenn:

a. sie einen geschlagenen Ball in der Luft auffängt; b. einen Läufer mit geradem Wurfe trifft; c. das Schlagmal verbrennt; d. die Schlagpartei einen unter a—f angeführten Fehler begeht.

Die Fangpartei verliert einen Punkt, wenn ein Läufer im Laufmale von ihnen aufgehalten wird oder demselben den Weg versperrt.

Nach jedem Wechsel der Herrschaft schlägt derjenige zuerst, der den Sieg erwarb, dann der Einschenker, nach diesem derjenige, welcher im vorigen Spiele an der Reihe war. Der Führer jeder Partei (Einschenker) zählt die gültigen Punkte. Als Punkte für die Schlagpartei gelten alle richtig geschlagenen und nicht weggefangenen Bälle. Fehlschläge zählen und schaden nicht. Für die Fangpartei gelten alle in der Luft aufgefangenen Bälle und alle Treffer nach den Läufern. Diejenige Partei hat am Ende des Spiels den Sieg, welche am meisten Punkte zählt.

Der deutsche Schlagball ist sowohl bei den Knaben, als auch bei den Mädchen ein Lieblingsspiel.

Schlagball zu Dreien (Dreiball).

I. Dieses Spiel ist ähnlich dem vorigen, den Namen hat es davon, daß es von nur drei Spielern ausgeführt werden kann. Durch Zuwerfen des Schlagholzes wird zunächst um den Schlag gelost. Wer den obersten Griff hat, ist Schläger. Beide End-

male sind bei diesem Spiele Schlagmale. Der Schläger stellt sich an einem Male auf, während ein zweiter den Ball einzuschenken hat, sucht ein dritter Spieler am andern Endmale den Ball aufzufangen. Hat der 1. Spieler, nachdem ihm 3 Schläge erlaubt waren, beispielsweise beim 2. Schlage getroffen, so läuft er schnell, das Schlagholz mit sich nehmend, nach dem entgegengesetzten Male. Gelingt ihm dieses, so muß jetzt der Spielgenosse, welcher hier stand (also der 3te), ihm den Ball einschenken, während der vorige Einschenker (also 2) Fänger wird und den Ball zu fangen sucht. Vergißt aber der Schläger das Schlagholz, so hat er das Spiel verloren und derjenige wird Schläger, in dessen Mal das Schlagholz liegt. Der Fänger gewinnt das Spiel, wenn es ihm gelingt, den Ball in der Luft aufzufangen oder den Schläger (Läufer) während des Laufes zu treffen. Wer dreimal den Ball nicht trifft, hat das Spiel verloren und der Einschenker wird nun Schläger. (Das an die Reihekommen kann kreisförmig zirkulieren.)

II. Es ist dem Schläger nur ein Schlag erlaubt. Trifft er beim ersten Schlage nicht, so muß er mit dem Ballholz schnell nach dem andern Male laufen, während der 2te Spieler, nämlich der Einschenker, sich beeilt, den zur Erde gefallenen Ball aufzuheben, um den Schläger noch im Laufe damit zu treffen. Gelingt ihm dies, so ist jener Einschenker jetzt Schläger und der Getroffene (Schläger) Einschenker. Gelingt es ihm aber nicht, den Läufer zu treffen, so kann letzterer, wenn es möglich ist, auch wieder zum ersten Male zurücklaufen. Wenn er aber vom 2ten Mal nicht so schnell (d. h. ohne geworfen zu werden) zurückkehren kann, so muß derjenige Spieler (nämlich der 3te), welcher hier stand, ihm den Ball einschenken, während der andere am entgegengesetzten Mal den Ball entweder aufzufangen sich bemüht oder den Schläger während des Laufes zu treffen sucht. Gelingt es dem Fänger, den Ball in der Luft zu fangen, so hat er das Spiel gewonnen, und der Läufer (Schläger) wird nun sein Einschenker. Wer die meisten Punkte am Schlusse des Spieles besitzt, ist Sieger.

Schlagball zu Zweien (Zweiball).

I. Zu diesem Ballspiel gehören nur zwei Spieler, von denen jeder mit einem Schlagholz versehen ist und sich an einem Endmale aufgestellt hat. Wer Schläger ist, hat sich selbst bei diesem Spiele zu bedienen, nämlich selbst einzuschenken. Dies thut er, indem er den Ball mit der linken Hand in die Höhe wirft und ihn mit dem in der rechten Hand befindlichen Schlagholz forttreibt. Die Mitte des Raumes zwischen den beiden Malen ist

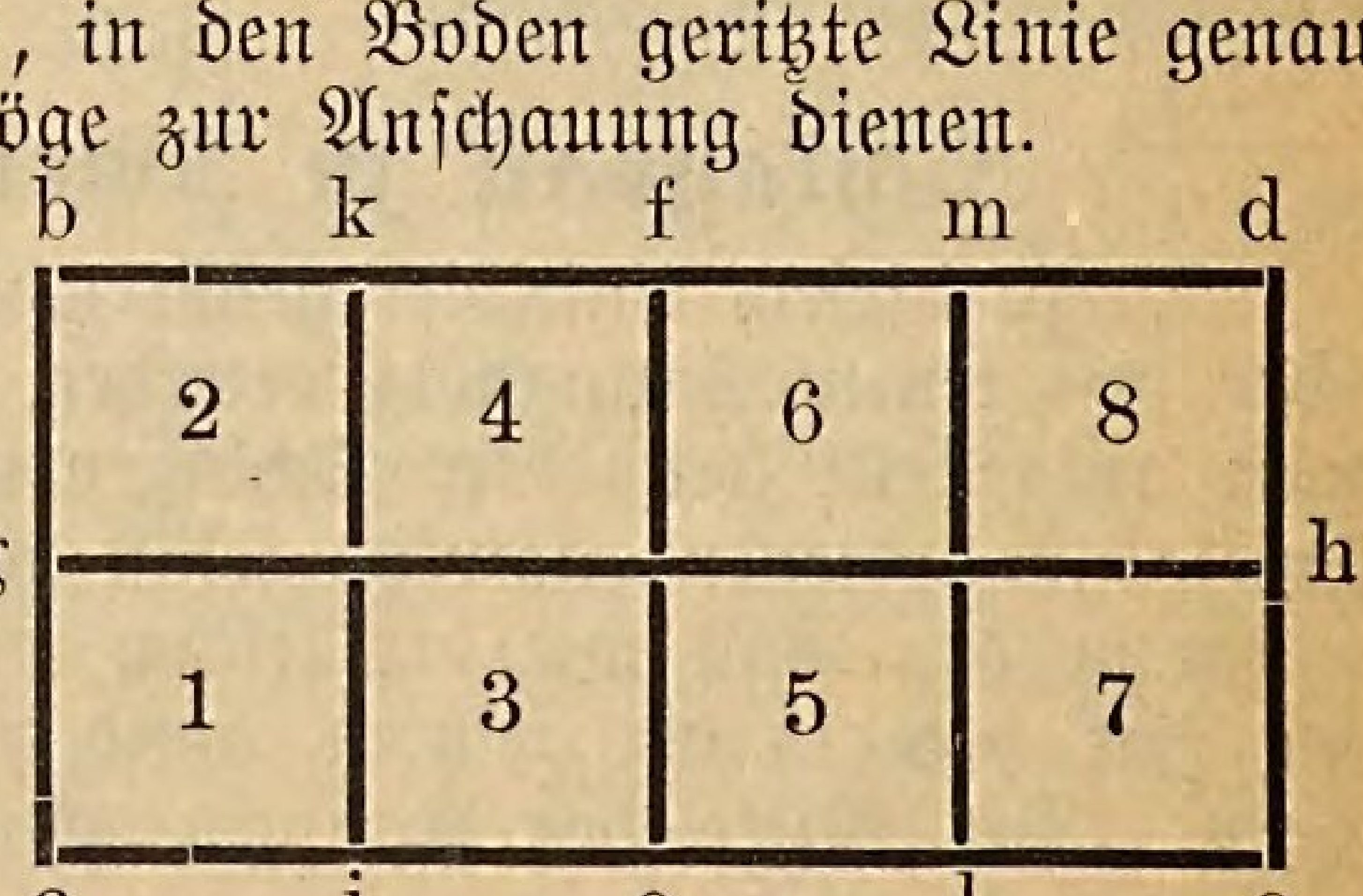
genau bestimmt. Fliegt der Ball bei einem schlechten Schlage nicht über die Mitte hinaus, so ist der andere zum Fangen bezw. zum Aufheben nicht verpflichtet. In diesem Falle muß der Schläger den Ball selbst wieder holen und noch einmal schlagen. Es sind aber nur drei Schläge erlaubt. Zuweilen wird auch bestimmt, daß nur einmal geschlagen werden darf.

II. Die beiden Spieler stehen an einem Ende der Bahn. Der eine ist Schläger, der andere Einschenker. Der Schläger sucht aber den Ball möglichst senkrecht in die Luft zu treiben, während der andere ihn aufzufangen sucht. Gelingt ihm dieses, so wechseln sie ihre Rollen. Gelingt es ihm nicht, so sucht er den zur Erde gefallenen Ball, so schnell wie möglich, zu ergreifen. Sobald er ihn hat, muß er stehen bleiben; der andere aber spreizt seine Beine auseinander und stellt sein Schlagholz senkrecht in die Mitte der Oeffnung. Wenn es nun jenem gelingt, den Ball glücklich hindurch zu werfen, so tritt ebenfalls ein Wechsel der Rollen ein.

B. Nur für Erwachsene.

Das Rasenballspiel oder Lawn-Tennis.

Dieses englische Ballspiel, welches seit 20 Jahren eine schnelle Verbreitung über die ganze gebildete Welt gefunden hat, ist besonders dazu geeignet, nicht nur jungen Mädchen, sondern auch Damen und Herren eine angenehme, freudebereitende Unterhaltung und Thätigkeit zu verschaffen. Durch die kräftige Bewegung im Freien ist dies Spiel auch eine Quelle der Gesundheit und hat dazu noch den Vorteil, daß nur 2 (oder 4—8) Teilnehmer zur Ausführung des Spieles nötig sind. Der Spielplatz ist am besten ein ebener Rasenplatz, oder ein festgestampfter Sand oder Asphaltplatz; auf diesem wird ein Rechteck von etwa 20—24 m Länge und 8—9 m Breite mit Gips, Kalkmilch oder weißem Sand gezogen. Dieses gr. Rechteck wird geteilt durch ein etwa 90—100 cm und durch eine Leine an Pfählen befestigtes aufgespanntes Netz. Die Rechtecke zu beiden Seiten des Netzes werden durch eine sichtbare, in den Boden geritzte Linie genau geteilt. Folgende Figur möge zur Anschauung dienen.



a b c d stellt den Spielplatz dar, e f das aufgespannte Netz, a b und c d heißen Grundlinien, a c und b d heißen Seitenlinien, i k und l m Aufschenklinien und g h die Halbhofs- oder Mittel-

linie. Diese Linien können mittelst eines Stockes in den Boden geritzt oder auch auf andere Weise dargestellt werden.

Jede Partei besetzt eine Hälfte des Spielhofes, so daß sie durch das Netz getrennt sind. Die Mitglieder der Partei, welche das Spiel eröffnet, heißen Einschenker, die Gegner Empfänger. Um die Ämter wird gelost. Jede Partei sucht den Ball regelrecht über das Netz hinüber und wieder zurückzuschlagen. Die hierzu gebrauchten 4—8 Gummibälle haben ungefähr einen Durchmesser von 6 — 8 cm. Jeder Spieler besitzt außerdem einen Schläger, welcher dem Schläger beim Federballspiel entspricht. Das Schlagen geschieht von einer bestimmten Stelle der Quergrenzen a b und c d aus und auch in ein bestimmtes Feld des feindlichen Hofes. Hier muß er niederfallen und nach einmaligem Niederfallen zurückgeschlagen werden. Der bei d stehende Spieler wirft den Ball ein wenig in die Luft und schlägt ihn dann so über das Netz, daß er innerhalb des schräg gegenüberliegenden an das Netz grenzenden Hofviertels des Feindes (Nr. 3) zur Erde kommt. Der hier etwa bei e stehende Spieler, der Empfänger, schlägt nun den Ball, nachdem er einmal, aber nicht zweimal den Boden berührt hat, über das Netz zurück und zwar nach irgend einem Punkte des feindlichen Hofes. Dies ist jedoch nur beim ersten Hin- und Herwerfen der Fall. Bei den nächsten Würfen hat jede Partei den von der feindlichen Seite herüberkommenden Ball so vor dem Auffallen wieder nach einem feindlichen Hofe zurückzuschlagen, daß er dahin fliegt, wo noch kein Gegner zur Abwehr steht. So wogt der Kampf hin und her bis zu einem bestehenden Fehler. Gelangt der Ball nicht innerhalb des feindlichen Hofes, so hat die Partei, welche den Ball beförderte, einen Fehler gemacht, und sie verliert einen Ball an die Gegenpartei; diejenige Partei nun, welche auf diese Weise zuerst vier oder eine andere bestimmte Zahl „Bälle" oder Punkte macht, hat das Spiel gewonnen. Die Fehler der Partei der Einschenker werden der Partei der Empfänger, die Fehler der Partei der Empfänger der Partei der Einschenker gut gerechnet.

Fehler, welche gemacht werden, sind:

a. Wenn der Aufschank von einem falschen Hof aus gemacht wird.

b. Wenn der Aufschenker nicht vorschriftsmäßig d. h. mit einem Fuße außerhalb der Grundlinie, mit dem andern auf derselben oder innerhalb des Hofes antritt.

c. Wenn der aufgeschenkte Ball in das Netz oder über die Aufschenklinie hinaus oder außerhalb des Hofes oder in einen falschen Hof fällt.

d. Wenn der im Gange befindliche Ball gegen das Netz gerät oder aus anderen Gründen nicht in den feindlichen Hof fällt.

e. Wenn der Ball gar nicht getroffen wird.

f. Wenn ein Spieler den Ball zurückschlägt, ehe er über das Netz herüber ist.

g. Wenn ein Spieler das Netz oder dessen Stützwerk berührt, während ein Ball im Gange ist.

h. Wenn der im Gange befindliche Ball einen Spieler oder dessen Kleider berührt.

i. Wenn ein Spieler den im Gange befindlichen Ball mehr als einmal mit dem Schläger berührt oder schlägt.

Fehlerhaft geschlagene Bälle brauchen nicht angenommen zu werden. Begeht der Aufschenker bei dem Einschenken einen Fehler, so hat er von demselben Hofe aus noch einmal einzuschenken, falls das Einschenken nicht vom falschen Hofe aus geschah.

Ein vergessener Fehler darf nicht erst nach dem nächsten Einschenken zugerechnet werden.

Der Einschenker darf erst einschenken, wenn der Empfänger fertig ist, nämlich wenn dieser den Ball zurückzuschlagen versucht.

Das Einschenken geschieht zuerst vom rechten Hofe aus, dann aber abwechselnd vom linken und rechten.

Der Einschenker und seine Partei gewinnt einen Ball oder Punkt, wenn: a. der Empfänger den ersten Ball vor der Berührung des Bodens zurückschlägt; b. wenn der Empfänger einen Ball verfehlt; c. wenn der vom Empfänger zurückgeschlagene Ball außerhalb des Hofes der Gegenpartei niederfällt; d. wenn der Empfänger sonstwie einen Ball verliert.

Der Empfänger und seine Partei gewinnt einen Ball, wenn: a. der Einschenker zwei Fehler nacheinander beim Einschenken begeht; b. wenn der Einschenker den Ball im Spiele verfehlt; c. wenn der Einschenker den Ball so zurückschlägt, daß er außerhalb des Hofes der Gegenpartei niederfällt; d. wenn der Einschenker auf andere Weise einen Ball verliert.

Wenn ein Spieler seinen ersten Ball gewinnt, so zählt das 15 für ihn; gewinnt ein Spieler seinen zweiten Ball, so zählt es 30 für ihn, der dritte Ball zählt 40, der vierte Ball (50) gewinnt das Spiel. Tritt jedoch der Fall ein, daß beide Spieler (Parteien) gleichzeitig 3 Bälle gewonnen haben, so kommt das Spiel „zum Stehen". Der nächstgewonnene Ball, also der vierte, führt nun den Gewinner desselben noch nicht zum Siege, sondern wird ihm nur als Vorteil angerechnet; um zu gewinnen, muß er vielmehr noch einen Ball, also im Ganzen 5 machen. Gewinnt aber den nächsten Ball der Gegner, so daß dieser auch vier Bälle hat, so steht das Spiel abermal und so fort, bis

eine der beiden Parteien zwei Bälle nacheinander macht, nachdem das Spiel zum Stehen gekommen war.

Man kann auch erst nach einer Partie die Rollen wechseln. Es hat eine Partei eine Partie, wenn sie sechs Spiele gewonnen hat. Hat jede Partei fünf Spiele, so steht die Partie. Erst zwei Spiele hintereinander erringen derselben die Partie, wenn nicht vorher das Spielen der „Vorteilpartie" abgelehnt worden ist. Werden mehrere Partien gespielt, so wird der Einschenker des letzten Spiels in der Partie der Empfänger im ersten Spiel der nächsten Partie.

Spielen mehr als zwei Personen, z. B. 3—8, so wird der Spielraum an beiden Längsseiten um je 1,25 m verbreitert. Die inneren Felder bleiben dabei dieselben, dagegen die äußeren (Höfe) werden vergrößert, damit sie auch für 2 Spieler Platz bieten.

Bei dem Spiele zu Dreien hat der Reihe nach bei jedem Spiele ein anderer Spieler einzuschenken.

Bei dem ersten Spiel zu Vieren entscheidet das Paar, welches das Los zum Einschenken bestimmt hat, unter sich, wer dies thut. Dasselbe Recht hat das Paar der Gegenpartei im zweiten Spiel. Dagegen im dritten und vierten Spiel schenken die andern beiden ein. Das Amt des Empfängers wechselt ebenso. Kein Spieler darf den eingeschenkten Ball zurückschlagen, wenn der Schlag seinen Genossen gehört. Die aufgestellte Ordnung des Einschenkens darf erst gewechselt werden, wenn die Partie zu Ende ist. — Bei den Spielen zu Achten bilden je zwei Paare eine Partei. Die ersten zwei Paare spielen die ersten beiden Spiele, und die zweiten Paare die zweiten Spiele, von den Einstandsspielen jedes Paar eins. Form des Spieles und die Gesetze sind oft verschieden.

Thorball oder das Cricketspiel.

Zu diesem Spiele gehört zunächst ein ziemlich fester Ball von ungefähr 24 cm Umfang. Ferner sind nötig zwei Schlaghölzer, die etwa 95 cm lang, unten 10 cm dick, oben mit einem Griffe versehen sind und nicht über $2\,^1/_2$ Pfd. schwer sein dürfen. Endlich zwei Thore, bestehend aus drei Stäbchen, welche unten spitz und oben eingekerbt sind, zum Auflegen zweier Querhölzer. Diese Stäbchen, welche eine Länge von 75 cm haben, werden so nebeneinander in die Erde gesteckt, daß der Ball nicht zwischen diesen hindurch gelangen kann. Oben auf die Stäbchen legt man die Querhölzer, so daß das Ganze eine Art Pförtchen bildet. Statt solcher Thörchen kann man auch eine künstliche Vorrichtung als Ziel anfertigen lassen, die bei der Berührung verhältnismäßig leicht umfällt.

Die Zahl der Spieler kann 20—25 betragen. Der Spielplatz muß mindestens 20 m lang sein. Die Thore werden einander parallel im Abstande von 10 m aufgestellt. Durch die Fußpforten der drei Stäbe läuft das in den Boden geritzte Rollmal von 2 m Länge mit kurzen, nach außen und hinten verlaufenden Seitengrenzen. 1 1/4 m vor den Thoren, ihnen parallel ist eine Linie, das Schlagmal, in den Boden geritzt, etwas länger als das Rollmal.

Auch bei diesem Ballspiel streiten sich zwei Parteien um die höchste Zahl von Punkten. Die Spieler werden durch abwechselndes Wählen in zwei Parteien geteilt. Das Wesen des Spieles besteht darin, daß die eine Partei (Ball-Partei) unter Mitwirkung ihrer Spieler, nach gewissen Gesetzen die Thore mit dem Balle zu berühren bezw. umzustürzen hat, während die andere Partei (Schlag-Partei) durch je zwei Mann der ihrigen, ebenfalls nach gewissen Regeln, den Ball von den Thoren abwehren läßt und, ist dies mit gelungenen Schlägen geschehen, durch Wechsel ihrer Plätze für ihre Partei Punkte macht.

Die Schlagpartei stellt also zum Schutze der Thore zwei Schläger auf, welche den gegen ein Thor geworfenen Ball abwehren oder fortschlagen, um dann durch häufiges Wechseln der Plätze ihrer Partei möglichst viele Läufe zu gewinnen. Jeder Wechsel der beiden zugleich laufenden Schläger zählt einen Punkt. Jeder Schläger hat hierbei das gegenüberliegende Schlagmal zu berühren, ehe er zurückläuft; berührt er es nicht, so wird gerufen: Zu kurz! Dieser Lauf wird dann nicht gezählt. Die beiden Schläger werden durch Leute ihrer Partei ersetzt, wenn sie vom Schlag abgekommen sind, was geschieht, wenn sie irgend einen Fehler gemacht haben, wovon nachher die Regeln und Gesetze bestimmter angegeben werden. Die Aufgabe der Schlagpartei besteht darin, die Thore gegen jede Berührung mit dem Ball durch Abschlagen desselben zu schützen, auch das Thor zu einem Wechsel nur dann zu verlassen, wenn der Ball in gehöriger Entfernung ist; denn die Berührung eines verlassenen Thores bringt den Schläger vom Spiele ab. Der Schläger, welcher gefehlt hat, wird sodann durch einen frischen Mann seiner Partei ersetzt, bis alle am Schlage waren, womit ein Gang beendet ist und die Beschäftigung der Parteien wechselt.

Die andere Partei, Ballpartei, besetzt die Rollmale mit zwei ihrer besseren Spieler. Der eine heißt Roller oder Einschenker, der andere Thorhalter oder Thorwart. Der Einschenker fängt an, den Ball zu rollen, gerade auf das Thor des gegenüberstehenden Schlägers, oder besser noch etwas davor auf den Boden, weil hierdurch dem Schläger das Abwehren erschwert

wird. Der Thorhalter, der unmittelbar hinter dem angegriffenen Thore steht, sucht den etwa am Schlagholz und Thor vorbeigeflogenen Ball sofort zu fangen und das Thor damit umzustoßen oder ein Querholz abzuwerfen, ehe der Schläger nach dem Schlage Fuß oder Schlagholz wieder in das Schlagmal gesetzt hat. Der Schläger darf jedoch in keiner Weise belästigt werden; wenn irgend ein Theil seines Körpers sich über oder gar vor dem Thore befindet, so kommt der Schläger nicht ab, selbst wenn der Ball das Thor umgeworfen hat. Fängt der Thorwart den Ball nicht, so sucht ihn dessen Hintermann aufzuhalten. Hat ihn der Schläger eben geschlagen, so sucht der nächste Gegner ihn zu fangen, oder doch so bald wie möglich anzuhalten und dem Einschenker oder dem Thorwart zuzuwerfen.

Die Schlag-Partei bleibt so lange im Amte, bis einer ihrer zwei letzten Schläger abgebracht wird. Dann bekommt die Ball-Partei den Schlag und es beginnt der zweite Gang.

Diejenige Partei, welche am Schlusse des Spiels die meisten Punkte gemacht hat, hat das Spiel gewonnen. Man kann auch die Punkte mehrerer Gänge zusammenzählen.

Regeln, welche noch besonders zu beachten sind:

a) Der Schläger ist ab:

1. Wenn ein Querholz abgeworfen, ein Stöckchen umgerollt oder sein Thor umgeworfen worden ist; aber auch wenn ein Gegner mit dem Balle an sein Thor wirft oder stößt, ohne daß er Fuß, Hand oder Schlagholz zwischen dem Schlag und Rollmale an der Erde hat.

2. Wenn der Ball von dem Schlagholze oder der Hand (nicht aber mit der Faust), bevor er den Boden berührt, so aufgehalten wird, daß er den Körper des Fängers berührt.

3. Wenn er nach einem von ihm bereits geschlagenen Ball nochmals schlägt; doch muß er den etwa gerade auf sein Thor zu geschlagenen Ball von diesem mit Körper oder Schlagholz abwehren.

4. Wenn er durch eigene Unvorsichtigkeit einen Stab oder ein Querhölzchen seines Thores nach dem Ball schlagend umwirft.

5. Wenn einer Schläger das Fangen des Balles verhindert.

6. Wenn im Wechsel das Thor durch einen Wurf oder mit dem Ball in der Hand umgeworfen wird, bevor er sein Schlagholz in das betreffende Mal eingestoßen oder irgend einen Körperteil hineingebracht hat; (wenn aber beide Querhölzer ab sind, muß noch ein Stöckchen herausgezogen werden).

7. Wenn ein Teil der Kleidung der Schläger wider das Thor anstreift.

8. Wenn der Schläger den Ball während des Spieles berührt oder aufhebt, es sei denn auf Begehren der Rollpartei.

9. Wenn er mit irgend einem Teile seines Körpers einen Ball aufhält, der nach Ansicht des unparteiischen Anschreibers das Thor getroffen haben würde.

10. Unter den im Wechsel aneinander vorbeigelaufenen Schlägern ist derjenige ab, welcher nach dem umgeworfenen Thore zuläuft; sind sie noch nicht aneinander vorbei, so trifft dies Los denjenigen, welcher das umgeworfene Thor berührt hat.

b) Der Thorhalter darf den Ball zum Umwerfen des Thors nicht eher annehmen, als bis er über die Rollgrenze ist; er soll sich nicht eher rühren, als bis der Ball aus der Hand des Rollers ist; er soll nicht durch Geschrei den Schläger stören; und wenn irgend ein Teil seines Körpers sich über oder gar vor dem Thore befindet, so kommt der Schläger nicht ab, selbst wenn der Ball das Thor umgeworfen hat. Wenn während des Laufens der Schläger die Gegner ein Thor erobern, so ist der nächste Schläger ab; dieser ist, ehe dieselben an einander vorbeigelaufen sind, der vom Thore fortlaufende, nach dem Vorbeilaufen der zum Thore hinlaufende Schläger. Der Lauf während dessen ein Thor erobert wurde, zählt nicht mit, ebenso wird kein Lauf gezählt, wenn der Ball gefangen wird.

Ist der Ball in der Hand des Einschenkers oder Thorwarts zur Ruhe gekommen, so ist er außer Spiel, bis der Einschenker zu neuem Rollwurf ausholt. So lange der Ball außer Spiel ist, braucht der Schläger Fuß oder Holz nicht im Schlagmale zu haben.

Hat der Einschenker 5 Bälle von seinem Thor aus gerollt, so kann auch ein anderer seine Stelle übernehmen, je nachdem dies vorher ausgemacht wurde. Rollt der Einschenker den Ball so weit über oder neben dem Schläger vorbei, daß dieser nicht nach ihm schlägt, (überhaupt ihn nicht hätte schlagen können) so gilt der Ball für weit. War ein Ball „weit“, so dürfen die Schläger so viele Läufe machen, wie sie können. Diese zählen jedoch unter den Fehlbällen.

Laufen die Schläger nicht, so wird doch der Schlagpartei ein Punkt gut geschrieben.

Das Anschreiben besorgt einer der nicht beschäftigten Spieler der Schlagpartei. Für jeden Lauf wird demjenigen der beiden Schläger, der den Ball schlug, ein Punkt angeschrieben. Traf er den Ball nicht, und der Thorwart fing ihn nicht, oder es war „Weit“ oder „Verloren“ gerufen, so werden nicht ihm, sondern seiner Partei unter Rubrik Fehlbälle die Läufe gut geschrieben. Natürlich zählen die Läufe der Spieler wie die Fehlbälle zu Gunsten der ganzen Partei.

Das Cricketspiel kann durch Weglassung einiger der aufgeführten Regeln noch vereinfacht werden.

Das Rollmal kann auch „Schockmal" werden. Der Ball wird dann nicht hingerollt, sondern geschockt, d. h. er wird mit geradem Arm, etwa wie man eine Kegelkugel wirft, (doch den Handrücken nach vorn, damit der Ball nicht rolle) gerade auf das Thor des gegenüberliegenden Schlägers zu —, geworfen. Wird anders geworfen, so ist „kein Ball" zu rufen.

Nordball.

Die Anzahl der Spielenden ist vollständig unbeschränkt. Der Spielleiter bestimmt einen Turner, welcher den ersten Wurf mit einem kleinen Handball oder hohlen Gummiball zu machen hat. Jeder Getroffene gilt als Helfer zum Wurf und wird durch ein Abzeichen (entweder die Kopfbedeckung aufsetzen, oder das Taschentuch um den Oberarm gebunden) erkenntlich gemacht. Der Ball darf nur von der Stelle aus, wo er aufgenommen wird, geworfen werden; jeder Getroffene hat das Recht zu werfen, während alle andern Mitspielenden möglichst aus dem Bereich desselben zu kommen suchen. Nachdem besonders die Letzten schwer zu treffen sind, darf der Ball nicht direkt geworfen werden, sondern die Gefangenen suchen sich den Ball zuzuwerfen, um so Gelegenheit zu haben, einen sicheren Wurf machen zu können. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle gefangen sind.

Wettwurfball.

Die Spielerinnen werden genau so abgeteilt und aufgestellt, wie bei dem beschriebenen Staffettenwettlauf in Kolonnen (s. S. 92) und verharren alle in dieser Stellung. Die Erste jeder Abteilung erhält einen Ball mittlerer Größe (gewöhnliche Gummibälle) und wirft ihn der Zweiten zu, die Zweite der Dritten u. s. w.; die Letzte befördert den Ball schräg zur Ersten, die ihn sofort mit Hurra senkrecht in die Luft wirft; auch hier ist der Sieg jener Gruppe, deren Ball zuerst senkrecht fliegt. Der Abstand zwischen den Spielhälften jeder Abteilung ist so zu nehmen, daß ein kräftiger Bogenwurf notwendig wird. Weder die Werfende noch die Fangende darf über die Standlinie hinaustreten. Das Spiel fördert die Wurfgeschicklichkeit und das Augenmaß ungemein, besonders wenn die Spielleiterin auf eine gute Ausführung der Bogenwürfe dringt. Beide Arten, sowohl das Lauf- als auch das Wurfspiel, wirken in jeder Hinsicht außerordentlich anregend und verschwinden da, wo sie einmal geübt worden sind, nicht so leicht vom Spielplan.

Faustball.

Von allen Spielen hat bei uns kaum eins so allgemeinen Anklang gefunden, wie das Faustballspiel. Es ist gleich beliebt bei Männern und Schülern, bei Frauen und Mädchen. Zudem bedarf es nur geringer Vorkehrungen, ist leicht zu lernen, und eignet sich daher ganz besonders dazu, von allen unsern Vereinen gespielt zu werden.

Der Platz sei 40 Meter lang, 20 Meter breit, und werde durch eine über mehrere Stangen gespannte Leine von ca. 12 bis 15 Meter Länge in zwei gleiche Quadrate von 20 Meter Seitenlänge geteilt.

Der Ball ist der zum Faustballspiel übliche, kann aber auch durch einen Gummiluftball von 15—20 Centimeter Durchmesser vertreten werden.

Die Spielgesellschaft wird zweckmäßig zwischen 10 und 20 Mann betragen. Sie teilt sich in zwei Parteien, deren jede einen Führer hat. Für den Anfang ist es zweckmäßig einen unparteiischen Spielleiter oder Obmann zu haben.

Jeder Führer ordnet seine Leute so, daß jede der 4 Ecken des Platzes gut bewacht wird. Die dann übrig bleibenden verteilen sich möglichst über die Mitte ihres Platzes.

Die Aufgabe besteht darin, den Ball durch einen Schlag mit der Faust oder dem Unterarm über die Leine zu treiben. Wem dies gelingt, der gewinnt für seine Partei einen Punkt. Nur der Schlag zählt nicht, durch den der Ball, sei es am Anfange des Spieles, sei es nach einem Fehler, ins Spiel gebracht, d. h. angegeben wird. Das Angeben ist demnach ein Nachteil, und wer den Ball angibt, während das eigentlich der Gegenpartei zukam, schädigt damit die seinige, wird aber nicht durch neues Angeben gestraft.

Die Partei, welche anzugeben hat, wird zu Anfang durchs Los bestimmt; nachher gibt immer diejenige an, die einen Fehler gemacht hat. Man straft daher die Fehler nur durch Angeben, und zählt bloß die gelungenen Schläge.

Wird der Ball unmittelbar, wie er durch die Luft geflogen kommt, über die Leine zurückgeschlagen, so empfiehlt es sich den Schlag mit 2, wo nicht mit 3 Punkten zu werten. Im letzteren Falle würde die Wertung mit 2 Punkten dann eintreten, wenn der Ball nach einmaligem Aufsprung von der Erde hinübergeschlagen wird.

Will man ihn mehrmals aufspringen lassen, um ihn der Leine näher und sich selbst zu ihm in schlaggerechtere Lage zu bringen (Päppeln), so muß der Ball nach jedem Aufsprung von der Erde einmal mit der (flachen) Hand in die Höhe geschlagen

werden. Berührt er zweimal nach einander die Erde oder wird er zweimal mit der Hand berührt, so ist das ein Fehler, und es muß wieder angegeben werden.

Ungeübte Spieler mögen darin eine größere Freiheit mit einander ausmachen. Nach Erlangung einiger Spielfertigkeit aber werden noch weitere Beschränkungen notwendig werden. Zunächst beschränke man das Päppeln, und ordne an, daß der Ball nach dem fünften, noch später nach dem dritten Aufsprung über die Leine geschlagen werden muß. Sicher werden geübte Spieler häufig auch mit einmaligem Sprung fertig werden.

Fehler, nach denen neu angegeben werden muß, sind also: 1. das Schlagen mit der flachen Hand (Anfängern kann es erlaubt werden); 2. das Festhalten des Balles in der Hand vor dem Schlage; 3. das zweimalige Berühren des Balles mit der Hand, ohne daß er dazwischen die Erde berührt; 4. das zweimalige Auffallen des Balles auf die Erde, ohne daß er inzwischen mit der Hand berührt wird; 5. der Flug des Balles unter der Leine durch; 6. das Berühren der Leine durch den Ball; 7. das Niederfallen des über die Leine geschlagenen Balles außerhalb des gegnerischen Spielfeldes, sei es, daß er über die Seitengrenze fliegt oder über die hintere Grenze; 8. das Vorbeifliegen des Balles neben der Leine statt über sie.

Von den dabei zu beobachtenden Klugheitsregeln sei hier nur diejenige erwähnt, deren Befolgung am meisten Schwierigkeit zu machen pflegt. Niemand dränge den Genossen, der eben mit dem Ball beschäftigt ist. Niemand bestrebe sich, ihm den Ball so zu sagen fortzunehmen. Will er aber zur Hülfe bereit sein, wenn ein ungünstiger Schlag oder Sprung den Ball zu weit von dem Spieler entfernt, so bewege er sich dem Spieler gegenüber so, daß der Ball sich zwischen beiden befindet. Dann kann er hoffen, den Spieler zu passender Zeit abzulösen.

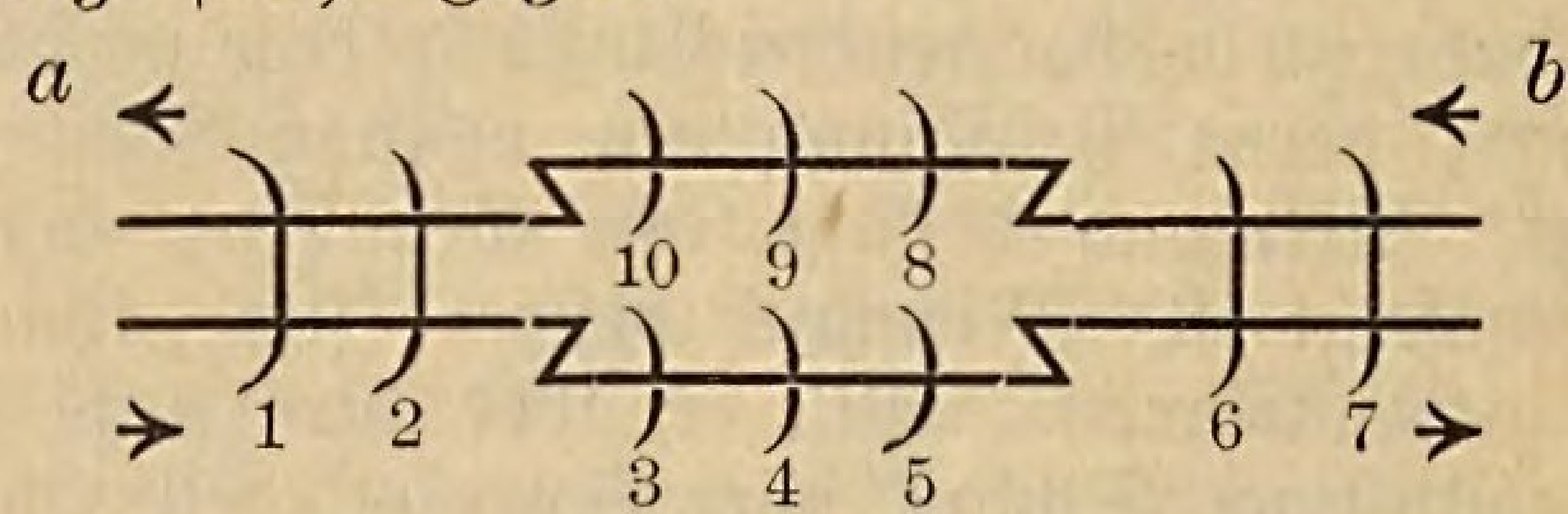
Die Punkte müssen laut gezählt werden. Anfänger beendigen den Gang, nachdem eine Seite 5 Punkte gemacht hat. Geübtere werden auf 10 Punkte gehen. Kommen erst häufiger sofortige Rückschläge vor, so wird man wohl nicht unter 20 Punkten einen Gang beendigen.

Man wird eine gewisse Aehnlichkeit mit dem Tennisspiel nicht verkennen. Nach meinem Dafürhalten aber hat das Faustballspiel vor demselben große Vorzüge: 1) in seiner Kräftigkeit; 2) in der größeren Zahl von Spielern; 3) in der Einfachheit seiner Vorkehrungen.

Kugel-Roll- und Werfspiele.

Das Croquetspiel.

Dieses Spiel wird auch das Kugelschlagspiel oder Rasenbillard genannt. Schon der letzte Namen deutet uns darauf hin, daß bei diesem Spiele keine Bälle, sondern Kugeln gebraucht werden. Dieselben haben einen Durchmesser von 7—9 cm und sind verschieden gefärbt, schwarz, weiß, blau, rosa, grün, gelb, braun u. s. w. je nachdem die Farbenreihenfolge von oben nach unten an den Pfählen (Zielstangen) gegeben, oder mit fortlaufenden Nummern: 1, 2, 3 u. s. w. versehen, woran die einzelnen Spieler ihre Bälle erkennen. Es müssen zwei Zielstangen vorhanden sein; ferner 6—10 Bogen. Diese können thorartig in den Erdboden gesteckte Weidenruten sein oder gebogene Eisenstäbe von der Stärke eines dicken Drahtes. Die kleinen Thore haben etwa eine Höhe von 30 cm und eine Weite, so daß man ganz bequem 2—3 Kugeln nebeneinander hindurchschieben kann. Die Bogen können in verschiedenen Figuren aufgesteckt werden; z. B. im Kreise oder in Rautenform, je nachdem man das Spiel erschweren will. Es folgt solche Figur.



Von den beiden Pfosten, welche in der Aufstellung der Thore ihre ganz bestimmten Plätze haben, heißt der eine das Schlagmal, der andere das Kehrmal. Außerdem sind noch Schlaghämmer notwendig. Jeder derselben besteht aus zwei Teilen, dem eigentlichen Hammer und dem Stiel, und er gleicht einem Zuckerhammer, welcher zum Zerschlagen des Zuckers dient. Der Stiel ist nahezu 1 m lang. Die Zahl der Holzkugeln und der Schlaghämmer richtet sich nach der Zahl der Mitspielenden. Die Gesellschaft darf aus 6—20 Personen bestehen; bei ungleicher Zahl übernimmt eine Person zwei Bälle, damit beide Parteien eine gleiche Anzahl von Bällen haben.

Der Spielplatz muß ziemlich eben sein; die Größe richtet sich nach den Entfernungen der Bögen von einander, letztere stehen in Abständen von 1½, 2, 3, 4, 5—10 m von einander, je nachdem die Raumverhältnisse eine größere Ausdehnung gestatten.

Die Aufgabe des Spiels ist, vom Pfosten a aus die Kugeln nach und nach mit dem Hammer durch die Bogen oder Thore 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 bis an den Pfosten 6 und von dort wieder zurück durch Bogen 7, 6, 8, 9, 10, 2 1, an den Anfangspfosten a zu treiben. Soll das Spiel beginnen, so wird zuerst gelost, welche Spieler die an den Pfosten verzeichneten Nummern oder Farben erhalten sollen. Darauf teilen sich alle Spielgenossen in zwei Parteien, indem die ungeraden und die geraden Nummern je eine Partei bilden. Sind Farbenringe vorhanden, so ist die 1, 3, 5 u. s. w. Farbe zusammengehörig. Die Bälle werden in der Reihenfolge der Nummern oder Farbenringe geschlagen, also immer abwechselnd gespielt. Der erste Spieler bringt seinen Ball zwischen das Schlagmal und den ersten Bogen und schlägt ihn so, daß er durch den ersten, womöglich auch durch den zweiten Bogen hindurchfliegt. Er bleibt nun so lange am Schlage, als er erfolgreich spielt, d. h. so lange, als er seinen Ball ordnungsmäßig durchs nächste Thor treibt, beziehentlich das Kehrmal berührt oder einen andern Ball kippt und wippt. Der erste Spieler hört aber auf zu spielen, sobald er einen Bogen verpaßt. Haben sämtliche Spieler versucht, ihre Kugeln so weit als möglich durch die Reifen, Bogen oder Thore zu bringen, fährt der erste Spieler wieder da fort, wo ihm sein voriger Schlag mißlang. Bringt er nun seine Kugel glücklich durch die Hälfte der Thore, so hat er den zweiten Pfosten, das Kehrmal, als ein Bogen zu betrachten und seine Kugel an diesen zu schlagen. Jetzt tritt er seine Rückreise an, indem er seine Kugel in gleicher Weise durch die andere Hälfte der Thore hindurchbringt. Beim ersten Pfosten angelangt, muß er sich hüten, denselben mit der Kugel zu berühren, da er sonst nicht bloß zu Hause, sondern auch tot ist. So lange die übrigen Kugeln seiner eigenen Partei noch nicht nach Hause gekommen sind, vermeide man es, das Schlagmal zu treffen. Nach dem Passieren durch das letzte Thor geht man mit seiner Kugel hinter dem Schlagmal herum und wird infolgedessen „Räuber“. Mit diesem Namen erlangt man das Recht, seinen Feinden, der Gegenpartei zu schaden, seinen Freunden zu nützen. Als Räuber geht man sobald man an den Schlag kommt, wohin man will, um durch Kippen und Wippen der eigenen Partei nach Kräften beizustehen und zum Siege zu verhelfen, dem Gegner aber möglichst zu schaden. Ein Räuber hat nicht nötig, seine Kugel durch irgend ein Thor zu treiben. Erst wenn sämtliche Kugeln der eigenen Partei glücklich alle Thore passiert haben, bringt man seine Kugel durch Berührung desselben mit dem Schlagmal „außer Spiel“, und diejenige Partei, welche dies zuerst erreicht, ist Siegerin.

Man benutzt beim Croquetspiele die übrigen Kugeln im eigenen Interesse. Liegt man beispielsweise mit einer Kugel so, daß man ihn mit dem einen Schlage, den man zunächst nur hat, nicht durch das nächste Thor hindurchtreiben kann, so versucht man ihn so zu schlagen, daß man eine andere Kugel damit trifft oder kippt, wodurch man das Recht zu einem zweiten Schlage erhält. Es darf jedoch ein und dieselbe Kugel nicht zweimal hintereinander gekippt werden. Geht eine Kugel durch ein Thor und kippt dann eine jenseits derselben liegende Kugel, so gilt beides; wenn aber eine Kugel beim Kippen durch ein Thor geht, so gilt dies nicht. Der Räuber hat zwei wichtige Spielregeln zu beachten. Die eine besteht darin, daß jeder Spieler, wenn er am Schlage ist, anstatt des Bogens eine andere Kugel treffen darf. Namentlich ist dies dann von großem Vorteile, wenn der Spieler mit seiner Kugel so ungünstig vor seinem Bogen liegt, daß es eine Unmöglichkeit ist, seine Kugel mit dem einen ihm gestatteten Schlage durch den Bogen zu bringen. Nehmen wir einmal diesen Fall an und ferner, daß eine andere Kugel nahe der seinigen liegt, unschwer zu verfehlen, so wird er versuchen, letztere mit seiner Kugel zu treffen, weil er sich dadurch, wenn er sie trifft, das Recht erwirbt, zweimal zu schlagen, d. h. der Spieler legt seine Kugel neben die getroffene und schlägt erstere mit einem Schlage vor seinen Bogen, mit dem zweiten Schlage durch denselben. Wenn er durch den erstrebten Bogen gekommen ist, so hat er noch zu einem zweiten Schlage das Recht, so wird also auch hier der Spieler von neuem am Schlagen sein und das Spiel so lange in der Hand behalten, als bis er einen Bogen oder eine Kugel verpaßt. Die zweite Spielregel ist das Croquettieren. Nehmen wir dieselbe Lage wie vorher an, daß ein Spieler mit seiner Kugel eine andere getroffen hat, so kann er sich, wie wir gesehen haben, zwei Schläge nehmen, oder er begnügt sich mit einem Schlage, hat aber dann das Recht, die getroffene Kugel von ihrem Standpunkte fortzuschleudern, zu croquettieren. Der Spieler legt zu diesem Zwecke seine Kugel dicht neben die getroffene, tritt fest mit dem linken Fuß auf seine eigene Kugel und führt einen schnellen, kräftigen Schlag gegen dieselbe. Der Anprall der durch den Fuß festgehaltenen Kugel gegen die angelehnte bewirkt, daß diese fortgeschleudert wird. Man wird stets bemüht sein, eine getroffene feindliche Kugel in eine möglichst ungünstige Stellung zu bringen; fliegt sie über die Grenze des Spielplatzes hinaus, so darf sie bis zur Grenze zurückgeholt werden. Eine freundliche Kugel sucht man dagegen in eine möglichst günstige Lage zu bringen, womöglich durch ihren Reifen geschickt durchzuschlagen.

Da der Spieler nach dem Croquettieren noch einen Schlag übrig hat, den er dazu benutzen kann, sich vor seinen Bogen zu legen; wenn er so ungünstig liegt, daß er mit einem Schlage nicht durch denselben hindurchkommt, so gilt es stets zu überlegen, welche von den beiden angeführten Spielarten im Augenblicke die vorteilhafteste ist. Nicht zu vergessen ist, daß der Spieler auch das Recht hat, die anderen Kugeln gleichfalls zu treffen, zu croquettieren und sich dadurch immer wieder neue Schläge zu holen. Hat er alle Kugeln getroffen, so muß er erst wieder durch seinen Bogen gehen, bevor er sie wieder schlagen darf. In dem Croquettieren liegt auch das Interessante des Räubers, der auf diese Weise seinen Feinden schadet, den Freunden nützt, doch darf er jede Kugel nur einmal treffen, wenn er an der Reihe ist. Sind alle Spieler einer Partei durch alle Bogen gekommen, so machen sie dem Spiel ein Ende und werden Sieger, wenn sie mit ihren Kugeln auch noch den Pfosten a berührt haben.

Das Cochonnetspiel.

Der Spielplatz muß eine ebene Fläche sein, welche durch in den Boden geritzten Linien begrenzt wird. Auch kann eine Allee, Chaussee oder eine Straße der Spielplatz sein. Die Bäume oder die Gräben bilden dann die Grenzen. Die Spieler haben zunächst zwei mittelgroße und eine kleine Kugel, welche Cochonnet oder Ziel heißt. Der erste Spieler wirft zunächst von einem bestimmten Standpunkt aus seine kleine Kugel so weit als ihm beliebt und versucht eine zweite Kugel von derselben Stelle aus jener möglichst nahe zu bringen. Die übrigen Spieler werfen ebenfalls ihre beiden Wurfkugeln dem Cochonnet möglichst nahe. Hiernach wirft jeder Spieler der Reihe nach seine zweite Kugel. Diejenige Kugel, welche dem Cochonnet nahe liegt, zählt einen Punkt, die beiden übrigen nächsten, wenn sie derselben Partei angehören, zwei Punkte. Vor dem Spiel muß festgesetzt werden, wie viel Punkte man haben muß, um ein Spiel zu besitzen. Jeder Spieler muß darauf bedacht sein, seine Kugel dem Ziele möglichst nahe zu bringen und die Kugeln seiner Gegenpartei auseinander zu treiben. Geht eine Kugel dabei über die Grenze, so ist sie tot und gehört nicht mehr ins Spiel. Es ist vorteilhaft, wenn die Kugeln einer Partei dieselbe Färbung haben. Wer beim ersten Gang die meisten Punkte hat, fängt an.

Knicker- oder Knipperspiele.

(Spiele mit kleinen Kugeln.)

Diese Spiele mit kleinen gebrannten Thon- oder Glaskugeln sind weit und breit bekannt und werden in den verschiedenen

Gegenden unseres Vaterlandes von den Kindern auf vielfache Art und Weise gespielt. Die Bezeichnung oder Benennung der kleinen Kugeln ist eine sehr verschiedene. Der Lehrer hat jedoch auf dem Spielplatze diese Spiele streng zu überwachen, besonders, wenn es den Kindern darum zu thun ist, die Kugeln ihrer Mitspieler zu gewinnen. In solchen Fällen führen diese Spiele häufig genug zu Streitigkeiten, Gewinnsucht, Betrügerei, Lügerei und Dieberei. Es muß sich bei diesen Spielen hauptsächlich darum handeln, die meisten Punkte und somit den Sieg zu bekommen.

I. Auf dem Spielplatze wird zunächst ein faustgroßes Loch in die Erde gebohrt. In der Entfernung von etwa 5 Schritt ist das Standmal der Spieler. Diese werfen nun eine bestimmte Anzahl von Kugeln, etwa drei, nach dem Loche ab. Jeder sucht recht viele derselben hineinzubringen, denn hiernach richtet sich die Reihe der Spieler. Wenn nun alle Spieler nacheinander geworfen haben, so kommt es noch darauf an, die rings um das Loch liegenden auch hineinzubringen. Derjenige Spieler, welcher die meisten Kugeln im Loche hat, macht den Anfang, indem er mit dem krummgemachten Zeigefinger der rechten Hand eine Kugel nach der andern ins Loch stößt. Dabei steht ihm frei zu nehmen, welche er will; er wird natürlich diejenigen zuerst stoßen, die dem Loche am nächsten liegen; er darf jedoch jeder Kugel oder jedem Knipper nur einen Stoß geben. So lange nun einer mit solchen einzelnen Stößen Knicker ins Loch bringt, so lange ist es ihm gestattet, in der Arbeit fortzufahren; gelingt es ihm aber bei einer Kugel nicht, dann folgt derjenige Spieler, der nach ihm die meisten Kugeln beim ersten Wurfe ins Loch brachte. In dieser Weise geht das Spiel fort, bis alle Knipper hineingebracht sind. Jede Kugel, die man ins Loch bringt, gibt einen Punkt. Es muß nun vor dem Spiele festgesetzt werden, wie viele Punkte gespielt werden müssen, um als Sieger hervorzugehen (z. B. 50). Wenn ein Spieler die Zahl der Punkte erreicht hat, so ist derselbe aus und sieht zu, wie die anderen spielen. Der letzte Spieler hat verloren und wird bestraft; er muß nämlich seine Faust auf der Erde in der Entfernung von 3 Schritt hinhalten, worauf jeder Mitspielende einmal seine Kugel gegen dieselbe rollen darf. Die Strafe kann auch darin bestehen, daß er von dem ersten Spieler drei Schläge mit der flachen Hand auf den Rücken bekommt, oder aber, es kann die Strafe noch in anderer Form bestehen. Bemerkt sei noch, daß, wenn ein Spieler seine Kugel vom Male aus in das Loch bringt, dieselbe zwei Punkte zählt.

II. Es wird zunächst wie bei dem vorigen Spiel ein Loch in der Erde gebohrt. In der Entfernung von ungefähr 6 Schritt befindet sich das Standmal oder Amt, durch eine in den Boden geritzte Linie bezeichnet. Jeder Spieler hat eine kleine Thonkugel. Zunächst muß festgestellt oder bestimmt werden, in welcher Reihenfolge die einzelnen Spieler folgen sollen. Dies geschieht, indem alle von dem Loche aus ihre kleine Kugel nach dem Amte hinwerfen; derjenige, dessen Knipper am nächsten beim Male liegt, gilt als erster. Darauf folgt nun der nach dem ersten Spieler am nächsten liegende u. s. w. Der erstere versucht nun von dem Amte aus seinen Knipper in das Loch zu werfen. Gelingt es ihm, so ist er aus. Dasselbe geschieht ebenfalls von den übrigen Spielern. Auch ist einer von ihnen aus, wenn er mit dem Werfen den Knicker eines anderen trifft. Wir nehmen aber an, keiner von den Spielern sei auf diese Weise ausgekommen, so versucht der erste seine Kugel, die er zwischen den gekrümmten Daumen und Zeigefinger bringt, in das Loch zu schießen oder zu rollen. Sobald ihm dies gelungen ist, schießt er seinen Knicker von dem Loche aus auf den nächstliegenden. Trifft er diesen, so ist er aus, trifft er ihn nicht, so muß er seine Kugel unberührt liegen lassen, bis alle übrigen Spieler in derselben Weise versucht haben. Darauf versucht derselbe ebenfalls wie das erstemal, seine Kugel in das Loch zu bringen (zu rollen) und eine andere damit zu treffen. Der zuletzt übrig bleibende Spieler bekommt die Strafe. Etwa 10 Fuß vom Loche entfernt, muß er seine Faust auf die Erde halten, worauf nun jeder einmal mit seinem Knipper auf dieselbe schießen darf. Auch kann der Bestrafte seine Kugel vor die Faust legen; wer beim Schießen nun diese auch trifft, muß sich gefallen lassen, daß ersterer ihn auf dieselbe Art und Weise bestrafen darf.

Bei „Loch 2“ oder „Loch 3“ muß jeder Spieler, wenn er seine Kugel in das Loch gebracht hat, zwei oder dreimal eine andere Kugel treffen; jedoch gehört ihm das Loch auch, wenn er nichts trifft. Sind alle Spieler in demselben, so muß wieder vom Amte ausgespielt werden. Wer zuerst dreimal eine Kugel auf diese Weise trifft, ist aus. Der Bestrafte kann beim Beginnen eines neuen Spieles vom Strafmal aus spielen.

Nußspiele.

Diese Spiele dürfen wohl um die Zeit erlaubt werden, in welcher die Kinder Nüsse in großer Menge besitzen, wie im Herbste, da sie gesammelt werden oder zur Weihnachtszeit, da der Weihnachtsmann reichlich austeilt.

I. Es werden von jedem Spieler eine bestimmte Anzahl Nüsse in einer gemeinsamen Reihe als Ziel aufgesetzt. Zwischen den einzelnen muß ein kleiner Raum frei bleiben. Von einem bestimmten Male wird der Reihe nach nach diesen Nüssen gezielt, indem man mit einer Nuß gegen diese Reihe rollt. Wer eine Nuß trifft, erhält die getroffene als Gewinn.

II. Auf den Boden wird ein kleiner Kreis gezeichnet. Jeder Mitspieler setzt eine oder zwei von seinen Nüssen in denselben. Eine gemeinschaftliche kleine Kugel oder auch eine Nuß, welche in Augenhöhe gehalten wird, läßt jeder der Reihe nach auf diese Nüsse senkrecht herabfallen. Diejenigen, welche auf diese Weise herausschnellen, gehören dem betreffenden Spieler.

III. Es wird wieder ein kleiner Kreis auf dem Boden gezeichnet. Nach demselben werfen die Spieler der Reihe nach mit ihren Nüssen. Wessen Nuß im Kreise liegen bleibt, gewinnt alle außerhalb des Kreises befindlichen. Es kann auch eine gewisse Anzahl Nüsse, die jeder zu werfen hat, bestimmt werden. Jeder sucht zunächst eine Nuß in den Kreis zu bringen. Haben aber zuletzt zwei oder drei Spieler ihre sämtlichen Nüsse in demselben liegen, ohne daß sie etwas gewinnen können, so darf derjenige, dessen Nuß am nächsten beim Mittelpunkt sich befindet, die übrigen als Gewinn nehmen.

IV. Ein Spieler setzt sich auf die Erde, spreizt die Beine auseinander und stellt zwischen diesen drei Nüsse dicht aneinander und eine vierte oben drauf, so daß ein Häufchen entsteht. Die übrigen Mitspieler zielen nun nach diesem Häufchen, indem sie mit einer Nuß vom Standmale aus diese hinrollen. Wer das Häufchen trifft, erhält es als Gewinn. Derjenige aber, der das Häufchen gesetzt hat, bekommt alle fehlgeworfenen Nüsse.

Kegelspiele.

Diese Spiele üben und schärfen das Auge und stärken ferner die Lungen-, Brust- und Armmuskeln. Das Kegeln darf jedoch nur mäßig betrieben werden, wenn einzelne Körperteile nicht dabei leiden sollen; namentlich muß man darauf achten, daß die Wurfkugeln nicht zu schwer sind, da durch solche leicht Hand und besonders die Finger verunstaltet werden können. Die Kegelspiele werden meist von Erwachsenen gespielt; die Art und Weise, in welcher sie ausgeführt werden, ist eine sehr verschiedene.

I. Kegeln auf alle Neun. Die Einrichtung einer gewöhnlichen Kegelbahn ist bekannt. Es werden 9 Kegeln so aufgestellt, daß sie Quadrat bilden, welches mit einer Ecke dem Wurfmale zugekehrt ist. Der Abstand zwischen diesen Kegeln darf nicht

zu weit und nicht zu eng sein (etwa so viel betragen, wie der Durchmesser der Kugel). Der König, ein großer Kegel, erhält seinen Standpunkt in der Mitte. Zu Anfang ist auszumachen, wie jeder einzelne Kegel oder Wurf berechnet werden soll und ferner, wie hoch (wie viel Augen) man spielen will, z. B. 200. Wert der Kegeln: 10 = 50; 9 = 36; 8 = 24; 7 = 21; 6 = 18; 5 = 15; 4 = 12; 3 = 6; 2 = 4; 1 = 0. Wer die bestimmte Zahl von Punkten oder Augen erreicht hat, ist aus. Der schlechteste Spieler hat natürlich verloren. Auch kann ausgemacht werden, daß man die 200 wieder zurückspielen muß.

b) Wenn jeder Wurf so viel Punkte zählt, als Kegeln fallen, so spielt man gewöhnlich nur bis 60, hat einer beispielsweise 58 Punkte und wirft nun 9, so muß er noch 57 Punkte zurückspielen, bis er aus ist. Die beiden letzten Spieler, wenn einer von ihnen bis auf 20 gekommen ist, dürfen jedesmal nur einmal werfen, während vorher drei Würfe bei einem Gange gestattet waren.

c) Das Spiel in anderer Form. Sind z. B. sechs Spieler, so sind im ganzen 6 × 60 = 360 Augen abzuschreiben; denn es ist ausgemacht, daß jeder im ersten Gange dreimal zu werfen hat und im ganzen 60 Augen haben soll. Hat nun der erste 3 × 9 geworfen, 9 werden gewöhnlich mit 24 berechnet, so werden ihm 72 gutgeschrieben. Trifft nun der Zweite 21, der Dritte 4, der Vierte 25, der Fünfte 18 und der Sechste 10 Augen, so sind im ganzen 150 geschoben und es bleiben für den folgenden Gang und die übrigen noch 210 Augen. Sind alle Augen abgeschoben, so ist der Stamm zu Ende. Was nun jeder Spieler über 60 wirft, wird ihm als Gewinn gutgeschrieben. Auch können durch Losen zwei Parteien gebildet werden, die sich gegenseitig um den Sieg streiten.

II. Kegeln mit schwebender Kugel. Die Kegeln werden in der bekannten Ordnung auf einem Brette aufgestellt. An diesem befindet sich an einer Seite eine 2—3 m hohe Stange, welche oben wieder eine Querstange besitzt. An dieser ist eine Schnur befestigt, an deren unterem Ende eine Kugel hängt. Diese schwebt in ruhiger Haltung etwa 10—15 cm vom Erdboden entfernt, am mittelsten Kegel. Ein Spieler nach dem andern geht nun mit der Kugel in der Hand so weit von den Kegeln seitwärts weg, bis die Schnur ganz straff angezogen ist. Jetzt wirft er sie so im Bogen, daß die Kugel auf dem Rückwege die Kegeln von hinten umwirft. In welcher Weise man nun weiter spielen will, muß vorher bestimmt werden.

Dies Kegelspiel wird noch leichter auszuführen sein, wenn man bestimmt, daß die Kugel nur bei der Vorwärtsschwingung

die Kegeln treffen soll. Das Gestell ist nicht unbedingt notwendig; man stellt die Kugeln unter einem Baume auf und befestigt die Kugel mit einem starken Bindfaden an einen Ast des Baumes nach voriger Weise.

Das Steinspiel.

Dieses Spiel wird auch Bockwerfen, Geisen- oder Bauerwerfen genannt. Der Spielplatz muß ein ebener Platz sein. Eine Fläche von 10—12 Schritt Länge und 5—6 Schritt Breite wird abgegrenzt. Die eine schmale Seite (Grenze) ist Aufstellungsmal, die andere gegenüberliegende Grenze ist das Bockmal oder Ziel. In der Mitte (an dieser Grenze) stellt man den Bock (Ziege oder Bauer) auf. Dieser ist das Ziel und wird durch einen leicht umzuwerfenden Gegenstand, dreibeiniges Holzstück, hölzerner Kegel, Horn oder faustgroßen Stein dargestellt. Das Wurfgeschoß besteht in einem flachen (15 cm breiten) Steine oder in einer Holzscheibe. Vor Beginn des Spiels wird durchs Los oder durch Abzählen der Aufsteller, Wächter, Geishüter oder Hirt bestimmt, der das umgeworfene Ziel aufzustellen und zu bewachen hat. Ist diese Vorbereitung geschehen, so tritt der erste Spieler an das Mal und schleudert seinen Stein (Scheibe) gegen das Ziel. Hat er dieses getroffen, so ist ihm ein zweiter Wurf gestattet, was er aber erst vollführen kann, wenn er seine Scheibe oder Wurfstein zurückgeholt hat, ohne vom Wächter berührt oder mit dem Plumpsack geschlagen zu werden. Dies ist aber nicht so leicht, weil der Geishüter stets auf seiner Hut ist. Jeder Spieler, der das Ziel getroffen oder sein Wurfgeschoß hingeschleudert hat, ohne die Geis umgeworfen zu haben, kann nicht sogleich hinaus, um dies zurückzuholen, denn der wachsame Hirt würde ihn sofort berühren (und er müßte dann die Stelle des Hüters übernehmen), er bleibt vielmehr auf dem Wurfmale stehen und wartet einen günstigen Augenblick, in welchem er seinen Stein schnell zurückbringen kann, hier ab, wenn der Wächter z. B. unaufmerksam ist. Am vorteilhaftesten ist es, die Spieler warten am Wurfmale so lange, bis einer der nachfolgenden Spieler den Bock umwirft. Jetzt eilen sie schnell hinaus und können, weil der Hirte erst die Geis oder den Bauer aufzustellen hat, ehe er einen berühren darf, wohl glücklich in dem Wurfmale anlangen. Wer aber beim Zurücklaufen geschlagen wird, muß die Stelle des Hüters übernehmen. Wenn die Steinscheibe, welche man nach dem Bock geworfen hat, hinter das Zielmal fliegt, so kann man sie geradezu nehmen und zum Wurfmal zurücklaufen; liegt sie aber vor dem Male, so muß

das Wurfgeschoß aufgenommen und mit ihr erst das Zielmal berührt werden, ehe ein Zurücklaufen statthaft ist.

Haben alle Spieler geworfen und ist niemand imstande, seinen Stein wieder zurückzuholen, so suchen die Spieler den Hirten zu necken, indem bald der eine, bald der andere sein Wurfgeschoß aufraffen will, bis der eine einen günstigen Augenblick dazu benutzt, seinen Stein einzubringen. Diejenigen, welche ihr Wurfgeschoß jenseits (hinter) dem Zielmal liegen haben, stellen den Fuß auf ihren Stein oder schieben denselben, um sich den Rückweg zu verkürzen, bis an das Mal. So lange sie mit ihrem Geschoß in Berührung bleiben, hat der Wächter kein Recht zu schlagen. Liegt aber dasselbe vor dem Zielmal, so darf man hier nicht darauf stehen bleiben; denn der Hüter hat innerhalb des begrenzten Raumes das Recht, einen jeden zu berühren, wann und wo er will. Man muß deshalb mit der geworfenen und aufgehobenen Platte (Stein) sofort auf oder hinter das Zielmal eilen und mit ihr in Berührung bleiben, bis die Unaufmerksamkeit des Hirten ein Zurücklaufen möglich macht oder ein Mitspieler den Bock umgeworfen hat. Wer über die Seitengrenze beim Hinaus- oder Hereinlaufen sich begibt, ist Wächter.

Das Reifenfangen.

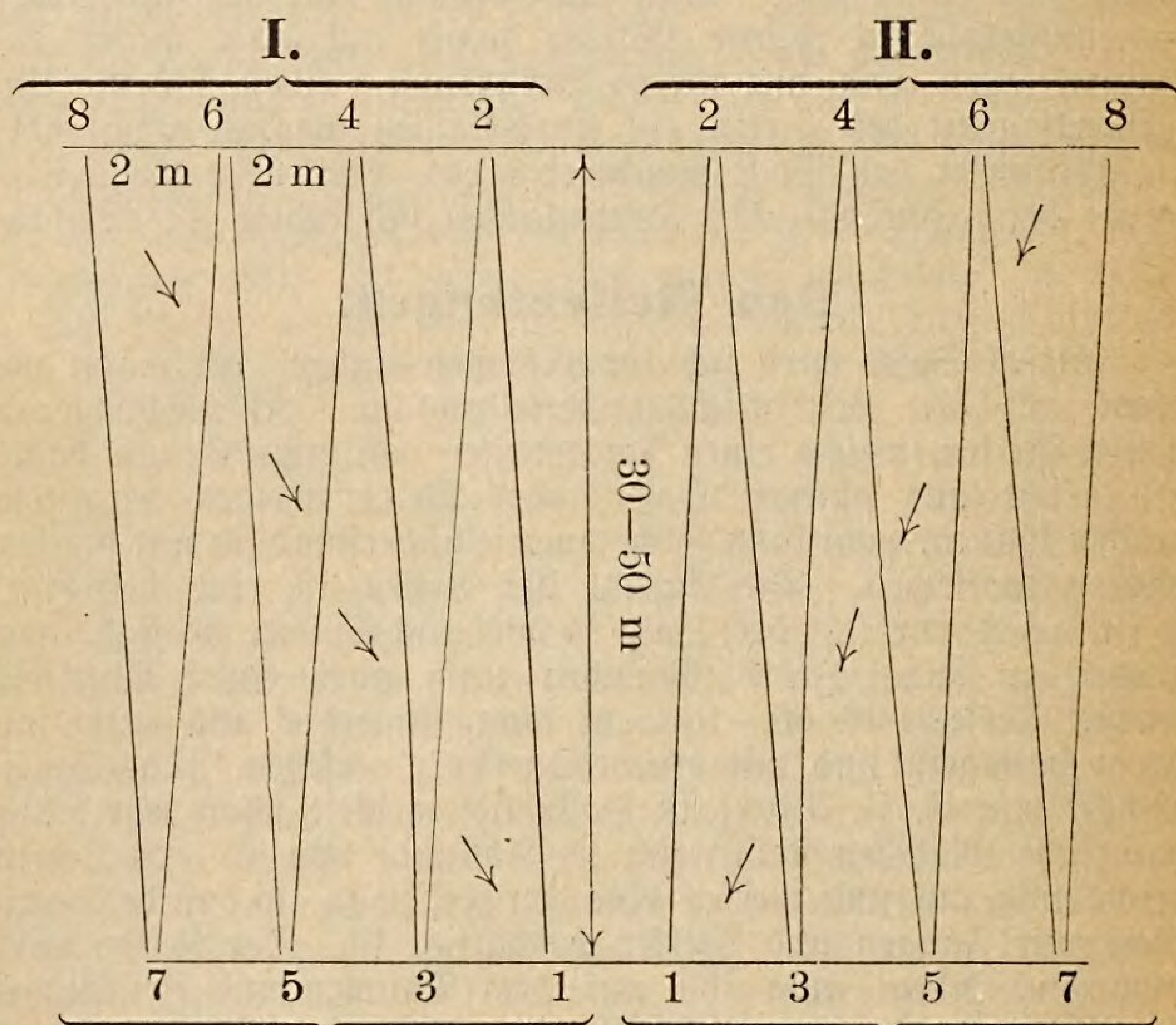
Dieses Spiel wird sich für Mädchen eignen; es kommt vor allem auf die Geschicklichkeit derselben an. Als Spielgeräte dienen Reifen, welche einen Durchmesser von etwa 30 cm haben und leicht aus dünnen Hasel- oder Weidenzweigen hergestellt werden können, man kann solche auch selbstverständlich mit buntem Papier umkleiden. Die Anzahl der Reifen ist eine beliebige; es brauchen nur (2 oder) halb so viel als Spieler da sind, vorhanden zu sein. Jedes Mädchen muß aber einen Wurfstock haben. Derselbe ist 60—100 cm lang, fingerdick und unten mit einem Handgriff und mit einem Querholz versehen. Das Spielgeschäft von E. F. Ritter in Halle liefert diese schon sehr billig. Sämtliche Mädchen stellen sich im Abstande von 15—20 Schritt kreisförmig auf und werfen einander Reifen zu, so daß der ganze Kreis mit Fangen und Werfen beschäftigt ist. Der Reifen wird geworfen, indem man ihn mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand unten festhält, die Spitze des Stockes an die Innenseite oben anlegt und so den Reifen dem Nachbar zuschnellt, der ihn mit dem Stocke aufzufangen hat. Dann folgt ein zweiter, dann ein dritter Reifen u. s. w. Wer 3 mal fehlt, muß austreten und darf sich vorläufig nicht mehr an diesem Spiel beteiligen.

Fang- und Laufspiele.

Die Fang- und Laufspiele stärken diejenigen Körperteile, welche am wenigsten zur Thätigkeit gelangen, die Muskeln der Brust, Lunge und Füße werden durch sie gekräftigt. Ferner eignen sich diese Spiele sowohl für Knaben, als auch für Mädchen und Erwachsene und können nicht nur von größeren Schülern und Erwachsenen, sondern größtenteils auch von den Kindern der Unterstufe ausgeführt werden.

Staffettenwettlauf in Kolonne.

Unter den Wettläufen der Turner hat sich in den letzten Jahren eine besondere Art beliebt gemacht, als deren Vorbild



1. Kein Läufer darf der Fahne entgegenlaufen, sondern er muß dieselbe genau auf der Ablaufslinie zur weiteren Beförderung annehmen.

2. Die Fahne wird immer mit der rechten Hand aufrecht getragen und in die rechte Hand des Nächsten gegeben.

3. Kein Läufer darf zurücklaufen.

der schon in früheren Zeiten übliche Stafettendienst (Estafette) gilt. Waren es damals meist wichtige und eilige Staatsschreiben, die von einem reitenden Boten zum andern gingen, bis sie in die Hände des Adressaten gelangten, so ist es heute, wo aus dem, einer ernsten Sache dienenden Verbindungsmittel ein fröhliches Erproben der Kräfte geworden ist, irgend ein handlicher Gegenstand, am besten eine kleine Fahne, die im schnellsten Laufschritt von einem Läufer zum anderen getragen wird, bis endlich das Ziel erreicht ist; der schnellsten von zwei in der Runde oder geradeaus laufenden Abteilungen ist dann der Sieg.

Ein solcher Staffettenlauf läßt sich aber selbstverständlich nur auf größere Entfernungen vornehmen oder auf breitem Platz, so daß die meisten Vereine den Lauf nur selten, viele aber gar nicht ausführen können.

Der Hauptturnlehrer V. Thurm in Krefeld hat nun vor längerer Zeit eine Anordnung getroffen, nach welcher dieser Lauf auf jedem Platz, ja selbst in größeren Hallen betrieben werden kann, — er nennt dies: Staffettenwettlauf in Kolonne.

Eine beliebige Anzahl Turner wird in zwei gleich starke Abteilungen geteilt, zu zweien abgezählt und die mit ungeraden Zahlen bezeichneten Turner etwa 30—50 m vorwärts geschickt, woselbst sie kehrt machen, also nun Gesicht zu Gesicht mit den Stehengebliebenen stehen. Der Erste jeder Abteilung nimmt die Fahne in die rechte Hand und läuft unter Aufgebot aller Kraft zum Zweiten seiner Gruppe und nimmt seinen Platz ein, 2 nimmt die Fahne und läuft ebenso zu 3 u. s. w. Der Letzte läuft mit der Fahne im Schnellauf schräg zwischen den Kolonnen durch und stellt sich auf den leergewordenen Platz des Ersten, die Fahne sofort mit lautem Hurra hochschwenkend. Die Abteilung, welche die Fahne am schnellsten durch ihre Reihen bringt, deren Erster also die Fahne zuerst hochschwingt, ist Sieger. Das Spiel wiederholt sich einmal; trägt jede Gruppe einen Sieg davon, so entscheidet der dritte Lauf endgiltig. Die Zeichnung veranschaulicht die Ausführung des Laufes; die beigegebenen Regeln müssen streng innegehalten werden.

Wolf und Schäfer (Schäferin).

An beiden schmalen Seiten des Spielplatzes werden Grenzmale in den Boden geritzt, und an einer breiten Seite und zwar in der Mitte oder über dieselbe hinaus eine Stelle bezeichnet, welche die Wolfshöhle vorstellen soll. Bevor das Spiel beginnt, müssen Wolf und Schäfer bestimmt werden, jener begibt sich in seine Höhle, während dieser mit seinen Schafen, welche sich an einem Male aufgestellt haben, ein Gespräch hat. Der Schäfer

spricht: „Alle meine Schäfchen, kommt nach Haus!“ Antwort: „Wir können nicht!“ Schäfer: „Warum denn nicht?“ Antwort: „Der Wolf ist da!“ Schäfer: „Wo steckt er denn?“ Antwort: „Dort in der Höhle!“ Schäfer: „Alle meine Schäfchen, kommt doch nach Haus!“ Bei den letzten Worten laufen die Schäfchen zum anderen Mal hin. Der Wolf springt aber jetzt aus seiner Höhle hervor, erfaßt ein Schäfchen und macht es durch drei leichte Schläge zur Beute. Dieser Gefangene wird bei dem nächsten Lauf Wolf, der frühere Wolf Schäfer und der alte Schäfer tritt wieder in die Reihe der Schafe.

Fuchs und Großmutter.

Es werden drei Male auf dem Spielplatz bezeichnet, an jedem Ende und in der Mitte in gleichen Abständen. Großmutter und Fuchs werden vor Beginn des Spiels bestimmt. Auf dem mittleren Mal stehen die übrigen Spieler, welche die Gänse bilden. Vor der Schar steht die Großmutter und hinter derselben auf dem folgenden Mal der Fuchs. Zwischen der Großmutter und ihren Gänsen ist nun folgendes Gespräch: „Ihr Gänschen, ihr Gänschen, kommt all' nach Haus!“ Gänschen: „Wir können nicht!“ Großmutter: „Warum denn nicht?“ Gänschen: „Der Fuchs ist da!“ Großm.: „Wo ist er denn?“ Gänschen: „In der Höhle!“ Großm.: „Was macht er da?“ Gänschen: „Frißt Rübenkohl!“ Großm.: „Was trinkt er denn?“ Gänschen: „Gänsewein!“ Großm.: „Ihr Gänschen, ihr Gänschen, kommt schnell nach Haus!“ Bei den letzten Worten drehen sich dieselben schnell um und fliehen nach dem andern Male, während der Fuchs in großer Eile herbeikommt, um eins zu fangen; aber auch die Großmutter sucht eins von den fliehenden Gänschen noch zu erwischen. Wer von dem Fuchs gegriffen wird, ist beim nächsten Lauf Fuchs, wer aber von der Großmutter festgehalten wird, ist Großmutter, während jene beiden wieder sich zu den Gänschen gesellen. Es brauchen auch nur 2 Male vorhanden zu sein.

Herr und Dieb.

An dem einen Ende des Spielplatzes steht der Herr, am entgegengesetzten die Gänse. In der Mitte steht der Dieb und lauert auf einen Fang. Der Herr hat nun mit seinen Gänschen folgendes Gespräch: „Alle meine Gänschen, kommt nach Haus!“ Gänschen: „Wir können nicht!“ Herr: „Warum denn nicht?“ Gänschen: „Der Dieb ist da!“ Herr: „Wo ist der Dieb?“ Gänschen: „Hinter dem Zaune!“ Herr: „Was will er da?“

Gänschen: „Er will uns fangen!" Herr: „Wer sich fangen läßt, ist selbst ein Dieb; alle meine Gänschen, kommt rasch nach Haus!" Auf den letzten Ruf eilen alle Gänse zu dem Herrn. Wer gefangen wird, übernimmt bei Wiederholung des Spiels die Rolle des Diebes.

Fuchs und Hahn.

Auf dem Spielplatze wird ein Kreis in den Boden geritzt; in die Mitte desselben stellt sich ein Kind, welches den Fuchs vorstellen soll, während die übrigen Spieler an der Grenze des Kreises stehen. Der Fuchs hockt nieder und thut, als ob er ein Feuerchen machen wolle. Ein anderes Kind, das den Hahn vorstellt, fragt nun: „Was machst du da, alter Fuchs?" Fuchs: „Ich mache Feuer!" Hahn: „Wozu?" Fuchs: „Um Wasser zu kochen." Hahn: „Was willst du mit dem Wasser?" Fuchs: „Ein Hühnlein kochen." Hahn: „Wo willst du es herkriegen?" Fuchs: „Aus deiner Schar." Jetzt stieben die Hühner nach allen Richtungen auseinander und der Fuchs eilt ihnen nach, um eins zu fangen. Wer gefangen wird, ist Fuchs, und der gewesene Fuchs übernimmt die Stelle des Hahnes.

Böckchen, schiele nicht.

Dieses Spiel hat sehr verschiedene Namen, wie „Letztes Paar herbei", „Müller, Müller von hinten" u. a. Die Spielenden stellen sich zu Paaren hintereinander auf. Einer, das Böckchen, steht vorn vor dem ersten Paare, diesem den Rücken zukehrend, klatscht in die Hände und ruft laut: „Eins, zwei, drei, letztes Paar vorbei!" Sofort laufen die beiden des letzten Paares, der eine der rechten und der andere an der linken Seite der Reihe entlang, um vorn wieder zusammenzutreffen und sich die Hände zu reichen. Das Böckchen läuft nun in dem Augenblicke, wo sie vorbeieilen, ihnen nach, um einen zu erhaschen oder zu schlagen. Gelingt jenen die Vereinigung, so treten sie als erstes Paar ein und das Spiel geht weiter. Wird aber einer vorher vom Böckchen geschlagen, so wird dieser zur Strafe jetzt Böckchen, während die beiden andern dagegen als erstes Paar wieder in die Reihe eintreten. (Auch kann der nicht geschlagene von dem Paar als Böckchen bestellt werden.) Das Böckchen darf, solange es vor dem ersten Paare steht, sich nicht umsehen, nicht einmal zur Seite schielen.

Der schwarze Mann.

An zwei entgegengesetzten Enden des Spielplatzes wird ein Freimal bezeichnet. Je nachdem man es für notwendig hält,

werden auch die Seitengrenzen, welche nicht überschritten werden dürfen, durch eine in den Boden geritzte Linie bestimmt. Sämtliche Spieler stellen sich an das eine Mal, der schwarze Mann (durchs Los getroffen) an das andere Mal. Dieser verläßt nun mit dem Rufe: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?" sein Mal; die anderen rufen nun: „Niemand!" und suchen an ihm vorbei nach dem gegenüberliegenden Male zu laufen. Der schwarze Mann bemüht sich während seines Laufes nach dem andern Male, wobei er aber nicht umkehren darf, einen oder mehrere mit einem leichten Schlage (oder, wenn dies bestimmt ist, auch mit drei Schlägen) zu treffen. Hat er einen getroffen, so ist dieser „schwarzer Mann" und muß demselben fangen helfen. [Hat der eine ein besonderes Abzeichen, (Taschentuch um den Arm) so muß es der andere auch haben.] Beide fassen die Häude und stellen nun die Frage: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?" und es wiederholt sich nun das Hin- und Herlaufen bis alle gefangen sind. Hat der schwarze Mann während dreimaligen Laufens keinen gefangen, so tritt ein anderer an seine Stelle. Wer die Seitengrenze überschreitet, gilt als geschlagen. Jeder aber, der gefangen wird, hat zu helfen. Wer zuletzt übrig bleibt, ist schwarzer Mann für das nächste Spiel. Damit nicht ein zu starker Lärm entstehe, lasse man auf die Frage des schwarzen Mannes nur 4—6 Spieler die Antwort geben.

Bauer und Wolf.

Während der Wolf in der Mitte des Spielplatzes steht, befindet sich der Bauer mit seinen Schafen an einem Ende desselben. Sobald der Wolf ruft: „Bauer, treib' die Schafe aus!" laufen diese an das entgegengesetzte Ende des Spielplatzes, wobei der Wolf so viel Schafe als möglich mit der flachen Hand zu schlagen sucht. Wer einen Schlag auf den Rücken bekommt, ist Wolf und stellt sich in die Mitte des Spielplatzes. Der Bauer, dem der Wolf nichts anhaben darf, hat die Aufgabe, die Schafe gegen die Angriffe des Wolfes zu schützen und zu verhindern, daß einer von den Schafen so bald geschlagen werde.

Glucke und Habicht.

Dieses Spiel wird auch „Glucke und Geier", „Henne und Habicht" u. s. w. genannt. Der Spielplatz muß eben sein, am besten ist ein Rasenplatz. Die Zahl der Spieler beträgt 10 bis 15; sind mehr vorhanden, so werden 2 oder 3 Spielabteilungen gebildet. Der größte, aber auch der gewandteste Spieler steht als Glucke mit ausgebreiteten Armen vorne, die übrigen, die

Küchlein, stellen sich hinter diese und legen die Hände auf die Schultern des Vorgereihten, also eine geschlossene Flankenreihe bildend. Vor der Glucke befindet sich der nach rechts und links herumspringende Habicht und sucht ein Küchlein zu fangen. Die Glucke, welche den Habicht scharf beobachtet, sucht dessen Absicht zu vereiteln, indem sie mit ausgebreiteten Armen durch Hin- und Herspringen und geschickte Wendungen sich ihm entgegenstellt, während die Küchlein, diesen Bewegungen rasch folgend, immer hinter dem Rücken der Glucke zu bleiben suchen, also fortwährend darauf achten, daß sie stets hinter der Henne sind. Gelingt es dem Habicht, eines der Kleinen zu erhaschen, d. h. am Arme zu fassen, so wird dieses Gefangener des Habichts und muß zur Seite treten; auch kann bestimmt werden, daß zugleich alle, welche noch hinter dem Ergriffenen stehen, Eigentum des Habichts werden. Das Spiel wird fortgesetzt, bis die Glucke aller Küchlein beraubt ist. Der Wechsel kann auch schon eintreten, sobald der Habicht ein einziges Küchlein gefangen hat. Der Habicht wird beim nächsten Spiel die Glucke, Glucke das vorhin erste Küchlein.

Der Vogelhändler (oder das Vögel verkaufen).

Einer der Spieler ist der Vogelhändler, ein anderer der Käufer, die übrigen Mitspieler sind Vögel. Der Vogelhändler stellt seine Vögel der Reihe nach auf, am besten, wo eine Mauer ist; auch können die Vögel, wo es möglich ist, sich hinsetzen. Jeder von ihnen bekommt einen Namen, der eine ist Kakadu, der andere Sperling, andere wieder Star, Bachstelze, Fink, Lerche, Krähe, Taube u. s. w. Der Käufer, der beim Namengeben nicht anwesend war und keinen Namen gehört hat, kommt jetzt zum Vogelhändler und spricht:

„Guten Tag, Herr Stichel!“
„Schönen Dank, Herr Michel!“
„Haben Sie Vögel zu verkaufen?“
„Ja. Was wollen Sie für einen haben?“
„Einen Stieglitz.“

Nennt der Käufer einen Vogel, welcher sich unter den Spielern nicht befindet, so wird ihm geantwortet: „Hab' ich nicht“, worauf er einen andern verlangt. Gelingt es ihm, den Namen eines vorhandenen Vogels zu treffen, so einigt er sich mit dem Händler um den Preis desselben, welcher demselben durch Handklatschen zu entrichten ist. Beim letzten Klatsch fliegt der betreffende Vogel, der schon 3 Schritt vorgetreten ist, aus, bis zu einem bestimmten Ziele und sucht wieder zurückzukehren. Auch kann es so gemacht werden, daß der Händler sein Vögelchen

2 oder 3 Schritt vorstoßen darf, worauf der Käufer es zu fangen sucht, oder es kann auf andere Weise ausgelaufen werden. Erreicht der Käufer den Vogel, so ist er sein Eigentum und der Gefangene kommt in die Hölle; erwischt er das Vögelchen aber nicht, so kommt dasselbe in den Himmel und wird Engel. Sind alle Vögel verkauft, so geben sich die beiden Parteien, welche nebeneinanderstehen, die Hände und bilden eine Kette. Käufer und Händler bilden die äußersten Flügel. Wo Himmel und Hölle sich scheiden, wird in den Boden ein Strich geritzt. Die einen ziehen nach dieser, die andern nach jener Seite. Das Ziehen wird fortgesetzt, bis entweder der Himmel oder die Hölle vollständig gesiegt hat. Man kann auch, wenn dies letztere nicht gemacht wird, die in der Hölle sich befindenden auf folgende Weise bestrafen. Die Engel stellen sich in zwei Stirnreihen zur Gasse auf und reichen sich die Hände. Diejenigen, welche in der Hölle waren, müssen nun einzeln durchkriechen und sich gefallen lassen, wenn sie dann und wann von den Engeln gestoßen werden.

Die Aufstellung der Vögel darf auch in einem Kreise geschehen. Der Händler und Käufer befinden sich dann in der Mitte desselben. Die Vögel, welche ausfliegen, haben einmal den Kreis zu umeilen.

Katze und Maus.

I. Die Spielerschar gruppiert sich mit Händefassen zu einem Kreise. An einer Stelle desselben wird eine Lücke gelassen, welche das Thor oder „Loch“ bildet. Zwei Kinder, welche „Katze“ und „Maus“ sein sollen, werden zuvor durchs Los oder durch Abzählen bestimmt. Die Katze befindet sich zunächst außerhalb, die Maus innerhalb des Kreises. Auf ein gegebenes Zeichen beginnt die Mäusejagd. Die Katze sucht nun, um die Maus zu erhaschen, in den Kreis zu dringen. Während die Maus unter den hochgehobenen Armen der Mitspieler durchgelassen wird, hat die Katze nur durch das Thor freien Ein- und Ausgang; versucht sie anderswo durchzukommen, so hindern die Gespielen sie daran, indem sie die Arme senken; je nachdem sie es zulassen, kann auch die Katze (zuweilen) durchkriechen. Wenn die letztere Gewalt genug hat, kann sie auch den Kreis durchbrechen, aber niemals ist es gestattet, die niedergehaltenen Hände zu überspringen. Ist es der Katze gelungen, das Mäuschen zu fangen durch einen leichten Schlag, oder ist die erstere zu sehr ermüdet, so treten beide wieder in den Kreis ein und ein anderes Paar kommt an die Reihe.

II. Man lasse gar kein Thor für die Katze offen. Dieselbe muß dann ihre Wege durch den Kreisring durch List oder Gewalt erzwingen. Diese Form des Spiels wird dann auftreten können, wenn nur sehr wenige Spieler vorhanden sind.

III. Es werden 2 oder mehrere Thore offen gelassen, namentlich dann, wenn die Zahl der Spieler eine große ist.

IV. Man nehme 2 Mäuse (oder mehr) und eine Katze. Die nicht gegriffene Maus bleibt bei der neuen Katze ebenfalls noch Maus.

V. Man nehme 2 Katzen und eine Maus. Diese muß gegriffen und festgehalten werden.

VI. Man stelle einen kleinen Kreis von Spielern in einen größeren unter ziemlichem Abstande und lasse den einen sich links, den andern sich rechts drehen oder aber man lasse die Kreise sich nicht bewegen.

VII. Es werden 2 Mäuse und 2 Katzen gewählt. Jede Katze darf aber nur ihre bestimmte, gekennzeichnete Maus fangen.

Jakob (Jakobine), wo bist du?

Die Spielerschar bildet mit Händefassen einen Kreis. Zwei Gespielen, Jakob (Diener) und Herr, welche sich innerhalb des Kreises befinden, werden die Augen gut (Taschentuch) verbunden. Diese beiden werden zunächst einigemale hin- und hergeführt, damit keiner von ihnen mehr weiß, wo der andere sich befindet, und dann losgelassen. Der eine hat nun den anderen, der als Jakob bestimmt ist, zu fangen. Im Kreise hin und her gehend, forscht er durch den Ruf: „Jakob, wo bist du?" nach der Stelle, wo sich Jakob befindet. Dieser muß die Frage jedesmal mit „hier!" beantworten, verläßt aber, nach dem Fänger lauschend, leise seinen Platz. Die übrigen Mitspieler, welche den Kreis bilden, und sich an den possierlichen Bewegungen der Blinden ergötzen, müssen sich sehr ruhig verhalten. Sobald einer von den beiden Spielern (Blinden) an den Kreisring kommt, ruft man ihm zu: „Es brennt!" worauf er sich in die Kreismitte begibt. Ist Jakob ergriffen, so setzt ein anderes Paar das Spiel fort.

Der Plumpsack geht um.

Die Spielenden stehen dicht geschlossen im Kreise, Gesicht nach innen, Hände auf dem Rücken. Einer geht außerhalb des Kreises herum mit einem Plumpsack und spricht dabei: „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht herum!" Jeder Spieler, der sich umsieht, bekommt von ihm einen Schlag auf den Rücken. Indem er nun herumgeht, gibt er einem unvermerkt den Plump-

sack in die Hände und schreitet ruhig weiter. Der, welcher den Plumpsack erhalten hat, gibt seinem Nachbar zur Rechten mit seinem Plumpsack Schläge. Der Geschlagene läuft an dem Kreise herum, bis er wieder an seiner Stelle anlangt, verfolgt von dem anderen, der ihn während des Umlaufes so oft schlagen darf, als er ihn erreicht. Der jetzige Schläger setzt das Spiel fort, während der erstere an seinen Platz tritt. Jeder muß danach trachten, daß alles in größter Spannung geschieht.

Auch kann der Schläger, sobald er den Plumpsack abgegeben hat, „Los!“ rufen, worauf er sich an die Stelle desjenigen, dem er denselben in die Hand gibt, hinstellt. Keiner darf, wenn er auch etwas gemerkt hat, eher laufen, bis „Los!“ gerufen wird.

Komm mit. (Ringschlagen.)

Alle Spieler bilden einen Kreis mit dem Gesicht nach innen; werden die Hände gefaßt, so ist der Abstand der einzelnen ein ziemlich weiter, im andern Falle stehen die Spieler so, daß jeder nach rechts und links Fühlung hat (also Schulter an Schulter). Die Aufstellung richtet sich nach der Zahl der Personen und nach der Art und Weise der Ausführung des Spiels.

I. Einer von den Spielern, der Schläger, bleibt außerhalb des Kreises, läuft um denselben herum und erteilt einem beliebigen Genossen einen leichten Schlag auf den Rücken mit dem Rufe: „Komm mit!“ Sofort läuft der Geschlagene nach entgegengesetzter Richtung um den Kreis, während der Schläger in seiner Richtung beharrt. Bei dem Begegnen weichen beide nach links oder rechts, je nachdem es vorher bestimmt worden ist, aus. Wer von den Läufern zuerst an der entstandenen Lücke des Kreises ankommt, tritt in dieselbe ein und hat gewonnen. Der andere setzt das Spiel fort, indem er durch einen Schlag zum Wettlauf auffordert. Wenn beide gleichzeitig ankommen, so muß, wenn sie sich nicht verständigen können, ein neuer Schläger gewählt werden.

II. Der Schläger und der Herausgeforderte bewegen sich bis zu ihrer Bewegung im schnellen Schritt um den Kreis herum; sobald sie zwei Schritte aneinander vorbei sind, machen beide kehrt. Der Schläger reicht seine Hand hin und bekommt (durch 3 Händeschlag) von seinem Genossen 3 Thaler ausbezahlt. Sobald dies geschehen ist, eilen beide in der vorher eingeschlagenen Richtung im schnellen Laufschritt der Lücke des Kreises zu, um diese auszufüllen. Wer zuerst anlangt, ist Sieger.

III. Die beiden Läufer bewegen sich im Laufschritt um den Kreis vom Anfang an, reichen sich beim Begegnen flüchtig die Hand und eilen der Lücke zu.

IV. Die beiden Spieler bewegen sich im schnellen Schritt um den Kreis und machen bei ihrer Begegnung eine leichte Verbeugung.

V. Die Bewegung um den Kreis kann mit Hüpfen ausgeführt werden.

VI. Der Läufer bewegt sich nach dem Schlage mit dem Geschlagenen in entgegengesetzter Richtung schlängelnd unter den hochgehobenen Armen der Mitspieler durch, jedoch ohne dieselben anzufassen. Es muß dann auch vor dem Spiele bestimmt werden, wie viele beim Durchkriechen überschlagen werden dürfen. Das Ausweichen geschieht möglichst ohne Aufenthalt. Wer zuerst ankommt, ist Sieger.

VII. Es ist den beiden Läufern, welche bei ihrer Begegnung (ohne irgend eine Bewegung) schnell aneinander vorbeieilen, wo es möglich ist, unter die Arme der Mitspieler hindurchzukriechen, um so schneller (auf dem kürzesten Wege) in die Lücke zu kommen.

VIII. Zwei Spieler bewegen sich mit angefaßten Händen um den Kreis, der vordere schlägt einem Mitspieler auf den Rücken und ruft: „Komm mit!" Der Geschlagene bewegt sich nun mit seinem rechten Nebenmann um den Kreis in entgegengesetzter Richtung. Die Paare weichen beim Begegnen rechts aus, welches Paar nun zuerst in die Lücke gelangt, hat gewonnen. Die Bewegung kann auch mit Kiebitzhüpfen ausgeführt werden.

IX. Der Schläger fordert mit den Worten: „Komm mit!" einen Spieler zum Laufe auf. Dieser schlägt wieder einen andern mit derselben Aufforderung. Der zweite kann dasselbe thun, während der erste wieder, sobald er müde ist, in eine Lücke eintreten darf. Es entstehen so bald viele Lücken, und viele Läufer bewegen sich um den Kreis.

Die Art und Weise der Ausführung des Spiels ist eine mannigfache. Das Spiel bereitet Großen und Kleinen Unterhaltung.

Den Dritten abschlagen.

I. Die Spielerschar stellt sich zu Paaren in einem Kreise, Gesicht nach innen, so auf, daß jedes Paar etwa einen Abstand von 2—3 Schritt hat, jedoch müssen die Spieler eines Paares dicht hintereinander stehen. Zwei Spieler bleiben von der Aufstellung ausgeschlossen. Einer, der Läufer, tritt in die Mitte, ein anderer, der Schläger, außerhalb des Kreises hin. Das Spiel beginnt damit, daß der Läufer sich innen vor eines der Paare stellt. Der dadurch Dritter oder Letzter gewordene läuft, vom Schläger verfolgt, in den Kreis hinein und stellt sich vor irgend

ein nicht zu weit entferntes Paar, dessen Letzter nun vor dem Schläger entfliehen muß. Jeder Läufer sucht sich durch Schnelligkeit und Gewandtheit vor dem Schlage zu hüten. Sobald einer als Dritter oder während des Laufes vom Schläger getroffen ist, tritt dieser in den Kreis vor ein Paar und der Geschlagene wird Schläger. Der Dritte soll nicht lange umherlaufen und suchen und thun, als ob er sich bald vor dieses, bald vor jenes Paar stellen wolle. Da der Kreis stets enger wird, so muß zuweilen der richtige Abstand wieder genommen werden. Es ist auszumachen, ob der Schläger durch den Kreis laufen darf oder nicht. Falls die Spieler sehr gewandt in der Ausführung des Spieles sind, ist es dem Schläger zu erlauben, den Kreis zu betreten. Dieses Spiel muß bestimmt und mit größter Aufmerksamkeit ausgeführt werden. Mädchen und Knaben, als auch Erwachsene spielen es gern.

II. Die Spielenden in den Paaren stehen mit gefaßten und schulterhoch gehobenen Händen mit dem Gesicht gegenüber. Der Verfolgte, der Läufer, stellt sich zwischen ein Paar und der Schläger hat den zu schlagen, welcher dem Verfolgten, dem Läufer, den Rücken zuwendet. Dabei dürfen beide beliebige Wege einschlagen. Diese Form des Spiels erfordert sehr viel Aufmerksamkeit und Anstrengung.

III. Bei einer großen Anzahl von Spielern bestimme man zwei Abschläger und für jeden einen Läufer.

IV. Man bilde 2 Kreise nebeneinander und gestatte jedem der beiden Läufer, sich bald in diesem, bald in jenem Kreise vor ein Paar zu stellen.

Das Schlaglaufen. (Diebschlagen.)

Die Spieler teilen sich in zwei an Zahl und Kräften gleich starke Parteien, die eine ist die Lauf-, die andere die Schlagpartei. Der Abstand der beiden beträgt etwa 50 Schritt. In der Mitte zwischen beiden Reihen, und zwar 20 Schritt von der Laufpartei und 30 Schritt von der Schlagpartei entfernt, wird ein Stock in den Boden gesteckt, auf welchen man ein Tuch oder eine Mütze hängt. Auf ein Zeichen oder auf das Kommando des Spielführers: Eins, zwei, drei! läuft aus jeder Abteilung einer (welche sich gegenüberstehen) nach dem Stabe. Der von der Laufpartei, also der Läufer, nimmt das Tuch von dem Stabe und läuft schnell nach seiner Partei zurück, während der Schläger ihm folgt und ihn zu schlagen sucht. Wird der Laufende von ihm getroffen, so wird dieser Gefangener der Schlagpartei, im andern Falle wird der Verfolger (Schläger) Gefangener der Laufpartei. Die Partei, welche die meisten (z. B. zuerst 6) Ge-

fangenen macht, hat gewonnen. Bei einer großen Zahl von Spielern können 2 Abteilungen gebildet werden.

Fangen im Kreis.

Die Aufstellung geschieht in eine Kreisstirnlinie nach innen und ist die Anzahl der Spielenden in 4 oder auch mehr Abteilungen eingeteilt. Z. B. 20 Spielende. 1—5 in vier Abteilungen. Die Einer jeder Abteilung treten nun mit einem Schritt rückwärts aus der Kreislinie, und nachdem der Spielleiter bestimmt hat, nach welcher Richtung zu laufen ist, laufen auf den Befehl „Los!" diese um den Kreis, indem jeder seinen Vormann zu fangen sucht. Sieger ist, wer zuerst einen gefangen hat. Nachdem nun dieselben wieder eingetreten sind, laufen die „Zweiten" und so weiter, bis alle an der Reihe waren. Zum Schluß laufen noch die Sieger unter sich, um den besten Läufer zu bestimmen.

Barlaufen. (Foppen u. Fangen.) (Schlaglaufen.)

I. Die Spieler stellen sich in zwei gleichen Parteien und zwar in zwei einander zugekehrten Stirnlinien auf. Ihr Standort wird durch eine mittels eines spitzen Holzstückes in den Boden geritzte Linie bezeichnet. Einige Schritte von dem rechten Flügel einer jeden Reihe wird das Mal für die Gefangenen gemacht. Eine Partei schickt nun einen ihrer Spieler vor; dieser begibt sich nun zu den Spielern der Gegenpartei, welche alle die rechte Hand vorgestreckt halten und den einen Fuß am Male, den andern vorgestellt haben, also zum Auslaufen bereit stehen. (Auch kann bestimmt werden, daß der Gegner, welcher von ihm herausgefordert wird, entgegenkommen muß.) Jetzt erteilt er drei leichte Schläge auf die vorgestreckten Hände in beliebiger Zeit und läuft nach dem dritten Schlage in sein Mal zurück. Die Schläge können einem und demselben gegeben oder auch verteilt werden. Beim dritten Schlage dreht er sich rasch um und eilt zurück. Derjenige, welcher den dritten Schlag erhielt, verfolgt ihn nun. Wird er von diesem vor dem Male getroffen, so ist er gefangen und muß auf das Gefangenmal treten; im anderen Falle gilt der Verfolger als gefangen. Die Gefangenen können erlöst werden. Dies geschieht, wenn der Forderer beim Zurücklaufen einen der Gefangenen, ohne vom Verfolger selbst geschlagen zu werden, berührt. Welche Partei zuerst 6 oder 8, (je nachdem es bestimmt wurde) Gefangenen hat, ist die siegende.

II. Es werden keine Gefangenmale bezeichnet. Der Gefangene tritt hinter den, der ihn gefangen hat. Er wird erlöst und kehrt zu seiner Abteilung zurück, wenn der Gespiele,

der ihn zum Gefangenen gemacht hat, selbst gefangen wird. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Spieler einer Abteilung sämtlich gefangen sind.

Ist die Spielerschar groß, so können zwei oder mehrere Spieler derselben Abteilung zu gleicher Zeit sich zur Gegenpartei begeben.

Auch können bei einer großen Anzahl von Spielern 2—3 Abteilungen gebildet werden. Dieses Spiel wird sowohl von Knaben, als auch von Mädchen gern aufgeführt.

Das Haschen (Kriegen oder Fangen).

Das gewöhnliche Haschen.

I. Ohne Freistätte. Durch Abzählen wird bestimmt, wer Häscher sein soll. Sobald dies entschieden ist, entfliehen alle übrigen. Der Häscher hat die Aufgabe, einen der Fliehenden einen leichten Schlag mit der Hand beizubringen. Wer geschlagen oder auch nur berührt wird, muß die Stelle des Häschers übernehmen. Es ist gut, den Namen des Geschlagenen laut zu rufen, damit es alle wissen. Gleich wieder zurückzuschlagen, gilt nicht.

II. Mit Freistätte. Damit beim Haschen die Spieler nicht zu sehr ermüden, wird eine Hecke, Baum oder Mauer als Freistätte bestimmt, die zum Ausruhen dient. Sobald einer dies Mal berührt, darf er nicht geschlagen werden. Bleiben dem Häscher die Spieler zu lange an der Freistätte, so erzwingt er sich das Auslaufen durch den Ruf: „Drei mal drei ist neune, wer nicht ausläuft, der ist meine.“

III. **Das Kauerhaschen.** Dieses besteht darin, daß der Verfolgte sich durch rasches Knien, (Kauern) oder Hinhocken sich vor dem Schlage rettet. Der Häscher ist dann genötigt, sich gegen einen andern zu wenden. Die Grenze muß genau bestimmt werden. Bei kleinen Kindern besteht diese in einer Kreislinie.

IV. **Das Kreuzhaschen.** Hierbei hat jeder der Spieler die Aufgabe, sobald der Häscher einen verfolgt, diesem die Bahn zu durchkreuzen, indem er einfach zwischen dem Verfolgten und dem Häscher durchläuft oder durchspringt. Dadurch wird der Häscher gezwungen, die Verfolgung des ersten aufzugeben und diesem mutigen Retter, welcher die Linie gekreuzt hat, nachzujagen. Wird die Bahn wiederum durch einen andern durchschnitten, so ist der zuletzt Durchlaufende zu verfolgen. Wer geschlagen oder berührt wird, ist Häscher. Diese Art des Haschens erfordert schon etwas Aufmerksamkeit und wird deshalb von jüngeren Schülern weniger gespielt werden können.

V. **Schattenhaschen.** Diese Art des Haschens läßt sich nur bei vollem Sonnenschein ausführen. Der Häscher bei diesem Spiel sucht auf den Schatten eines Spielers zu treten mit dem Rufe: „Tot! oder gefangen. Wessen Schatten durch den Tritt des Häschers getroffen wird, ist der neue Häscher. Auch kann man bei diesem Haschen eine Stelle als Ruhemal bezeichnen. Diese Art des Haschens erfordert ebenfalls viel Aufmerksamkeit und Gewandtheit.

IV. **Rettungshaschen.** Die Spieler (auf dem Platze) verteilen sich, nachdem sie einen zum Häscher gewählt haben, über den ganzen Spielplatz. Der Häscher verfolgt einen und sucht ihn durch einen Schlag zu fangen und zu seinem Nachfolger zu bestimmen. Das verhindert aber ein Spielgenosse, indem er seine Hand dem Verfolgten entgegenstreckt und sich mit ihm zu einem Paare verbindet. Der Häscher wendet sich von dem Paare ab und sucht einen einzelnen zu schlagen. Gelingt ihm dies, so wird der Geschlagene Häscher. Diese Art des Haschens wird besonders gern von Mädchen gespielt.

VII. **Das Kettenhaschen.** Der Häscher sucht bei dieser Form des Spiels wiederum einen Spieler durch einen leichten Schlag zu fangen. Der Geschlagene verbindet sich durch Handfassung mit dem ersteren. Diese beiden, welche sich nicht los lassen dürfen, suchen einen dritten zu fangen, der wiederum durch Handfassen mit den beiden sich verbindet. Diese drei nun, welche eine Kette bilden, suchen einen vierten Spielgenossen zu fangen u. s. w. Sind jetzt 6 Spieler vereinigt zu einer Kette, so teilen sich dieselben zu zwei Ketten. Diese suchen nun wieder so viele zu schlagen und zu fangen, bis sie zwei Ketten bilden können. Wer zuletzt gefangen wird, ist Sieger. Auch diese Form des Haschens ist bei Mädchen sehr beliebt.

VIII. **Das Wechsel-Kettenhaschen.** Sobald der Häscher einen Spieler gefangen hat, vereinigt sich dieser durch Handfassen mit ihm. Diese beiden suchen einen dritten zu schlagen mit ihrer freien Hand. Derjenige, welcher einen andern schlägt, tritt wieder zu der Schar der Spieler, während der Geschlagene sich an seine Stelle zu begeben hat. Gewöhnlich werden zwei Paare zu Häschern bestimmt.

Bei dieser Form des Haschens kann auch ausgemacht werden, daß die beiden Häscher, sobald sie einen Gefangenen haben, wieder erst ins Mal zurückgetrieben werden müssen. Der Gefangene tritt dann an die Stelle desjenigen, der ihn gefangen hat, während dieser sich zu der Spielerschar begibt.

IX. **Das Seitenhaschen.** Der Häscher darf nur von der einen Seite bis zu der andern einen Mitspieler im Laufe erhaschen.

Bärenschlag oder Urbär. Einer aus der Spielerschar wird zum Urbär bestimmt. Dieser hat sich an ein vorher bezeichnetes Mal, Bärenmal oder Höhle, zu begeben. Jeder Spieler, außer dem Urbär, darf einen Plumpsack haben. Die Spieler rufen: Urbär heraus! worauf dieser die Höhle verläßt und mit zusammengefaßten Händen einen Spieler durch bloßes Berühren gefangen nimmt. Ist dies gelungen, so begeben sich beide schnell zu ihrer Höhle, von den andern bis dahin mit dem Plumpsack verfolgt. Darauf beginnt der Urbär mit dem eingefangenen Bären, der den Plumpsack ablegen muß, gemeinsam die Jagd, wobei sie, einander die Hand reichend, eine Kette bilden. Nur mit der freien Hand dürfen sie schlagen. Nach jedem neuen Fange laufen die Bären und der Gefangene in ihre Höhle zurück, von den andern verfolgt. Jeder neue Gefangene tritt in die Kette ein, aber schlagen dürfen nur die beiden Äußersten mit der freien Hand. Die anderen müssen die Kette fest geschlossen halten; denn zerreißt sie, oder wird sie durchbrochen, so müssen die Bären ins Mal zurück.

II. Sind mehr als fünf Bären gefangen, so können mehrere Ketten gebildet werden, deren jede aus mindestens drei Bären bestehen muß. Sobald eine dieser Ketten einen Gefangenen macht, wird sie allein in die Höhle zurückgetrieben; während dessen dürfen die anderen Ketten keine Gefangenen machen. Neue Ketten dürfen nur innerhalb der Höhle gebildet werden. (Nach der Trennung in mehreren Ketten müssen bei jedem dritten Auslaufe sämtliche Bären eine einzige bilden.) Ein müder Bär darf in der Höhle verweilen. Das Spiel endet, wenn alle gefangen sind. Wer über die Grenzen hinaus, oder durch die Höhle läuft, wird Bär.

Das Spiel kann auch dann gut ausgeführt werden, wenn der Plumpsack und somit auch das Schlagen fortfällt. Das Spiel in dieser veränderten Form wird namentlich von Mädchen aufgeführt.

Bäumchenlaufen (Kämmerchen- oder Stübchen-Vermieten).

Auf dem Spielplatz müssen Bäume, Pfähle oder dgl. stehen. Man bezeichnet so viele Bäume, als Spieler vorhanden sind, weniger einen, als Stübchen oder Kämmerchen. Die Spielenden nehmen ihre Kämmerchen ein, indem sie sich neben den Baum stellen und die Hand daran legen. Wer dabei ohne Kämmerchen

bleibt, muß Mieter sein, umhergehen und hier und da fragen: Kein Kämmerchen zu vermieten? Hinter seinem Rücken wechseln Nachbar und Nachbar, oder auch entfernter Stehende, nachdem sie sich durch Zeichen verständigt, ihre Plätze. Es benutzt auch wohl einer eine passende Gelegenheit, um sein Kämmerchen zu verlassen und uneingeladen in ein eben leergewordenes einzuziehen; als rechtmäßiger Einwohner des Kämmerchens gilt man nämlich nur so lange, als man damit in Berührung ist. Gelingt es dem Mieter, bei einem Wohnungswechsel selbst unterzukommen, so muß der Obdachlose weiter gehen. Ruft der Mieter: Zieht alles aus! Alle Bäume wechseln sich! so wechseln alle zugleich.

Fuchs ins Loch.

Auf dem Spielplatze wird eine Stelle als Fuchsloch bezeichnet. Ein Spieler wird durch Auszählen oder durch das Los als Fuchs bestimmt, welcher in das Fuchsmal treten muß. Außerhalb des Males darf der Fuchs nur auf einem Beine hinken, oder stehen. Seine Aufgabe ist, einen der übrigen Spieler, welche etwa in der Entfernung von 40 Schritt stehen und mit einem Plumpsack bewaffnet sind, zu schlagen. Bei jedesmaligem Verlassen des Males darf der Fuchs erst 3 Schritte laufen, darf jedoch nicht vergessen, zu rufen: Fuchs aus dem Loche. Vergißt er es, so rufen alle: Fuchs ins Loch und treiben ihn in dasselbe zurück. Dies geschieht ebenfalls, wenn er das freie Bein niederstellt. Dann rufen alle: Berührt. Der Fuchs darf indessen den rechten Fuß (beispielsweise) mit dem linken Fuß wechseln. (Es kann ihm auch erlaubt werden, außerhalb des Kreises auf beiden Füßen zu stehen, jedoch nur, um sich einen Augenblick ausruhen zu können.) Verweilt der Fuchs zu lange im Male, so rufen alle: Fuchs aus dem Loch! Wird einer von ihm geschlagen (oder gefangen), so wird der betreffende mit Schlägen ins Mal zurückgetrieben. Der frühere Fuchs ist frei und tritt ein. Wer über die Grenze hinausläuft, wer den Fuchs stößt, oder seinen Weg versperrt, oder seine Höhle betritt, wird ebenfalls Fuchs. Ist der Spielplatz und die Anzahl der Spieler groß, so werden zwei zu Füchsen bestimmt.

Der Fuchs kann auch eine Leine, die an einem Pfahl befestigt ist, in der Hand halten.

Lock- und Reizspiel (Barlaufen).

Der begrenzte Spielplatz besitzt an jedem Ende ein Grenzmal, das Lager genannt. 2—3 Schritt rechts von jedem Mal entfernt befindet sich das Gefangenmal. Die Spieler, welche sich

in zwei gleiche Parteien teilen, besetzen die Lager oder Grenzmale, die etwa 30—40 Schritt voneinander entfernt liegen. Das Spiel beginnt nun damit, daß ein guter Spieler, (wenn es der Reihe nach geht, so kann es der erste sein) der I. Partei, A, gegen das fremde Lager läuft und seinen Gegner, (oder gleichsam alle) zum Auslaufen reizt und lockt. Er darf sich jedoch nicht zu weit vorwagen, denn aus der II. Partei läuft ihm einer (oder mehrere) entgegen, um ihn durch einen leichten Schlag mit der Hand zu seinem Gefangenen zu machen. A kann keinen von diesen schlagen, weil sie später als er selbst das Mal verlassen haben; er flüchtet in sein Mal zurück, wodurch er wieder „Bar“ erhält, d. h. aufs neue auslaufen und schlagen kann. Unterdes sind aber andere der I. Partei ausgelaufen, vor denen alle aus der II. Partei, die früher ausgelaufen sind, nun die Flucht ergreifen müssen. So läuft jeder abwechselnd vor und wieder ins Mal zurück, denn als Hauptregel gilt: Nur ein später ausgelaufener kann einen früher ausgelaufenen durch einen leichten Schlag zu Gefangenen machen, oder: Jeder Spieler der einen Partei hat auf jeden Spieler der andern Partei, der vor ihm ausgelaufen ist, den Schlag. Das Auslaufen kann nach einer bestimmten Ordnung geschehen, indem immer zwei Gegenüberstehende Feinde sind. Geschieht das Auslaufen nach keiner bestimmten Ordnung, so muß darauf geachtet werden, daß nie zu viele auslaufen. Wird ein Spieler geschlagen, so ruft der betreffende Schläger: Halt! Damit wird das Spiel auf eine kurze Zeit unterbrochen, ein Gang ist nun zu Ende. Die Spieler kehren in ihr Mal zurück, und der Gefangene tritt in das Gefangenmal. Der Gefangene steht in Grätschstellung, muß den linken Fuß im Male haben, darf den r. Fuß vorstellen und die r. Hand seiner Spielpartei entgegenstrecken. Derjenige, welcher den Gefangenen macht, eröffnet jedesmal den neuen Gang des Spiels. Wird ein Zweiter gefangen, so stellt er sich hinter den ersten Gefangenen. Welche Partei auf diese Weise zuerst 4 oder 6 Gefangene gemacht hat, hat den Sieg.

Jede Partei muß ihre Gefangenen wieder zu erlösen suchen. Dies geschieht dadurch, daß ein Spieler, ohne selbst geschlagen worden zu sein, die vorgestreckte Hand des Gefangenen berührt. Er ruft laut: Erlöst! Die Erlösten und alle übrigen Spieler kehren in ihr Lager zurück. Stehen die Gefangenen nicht verbunden da, so ist nur der Berührte allein frei (je nachdem es ausgemacht worden ist); jedoch darf man dem Befreier nicht entgegen laufen.

Wenn gleichzeitig von beiden Parteien jemand geschlagen wird, oder wenn die eine Partei einen Gefangenen macht und

die andere gleichzeitig erlöst, so ist beides ungültig. Überschreitet jemand die Seitengrenzen, so wird er Gefangener. Für eine große Schar kann zur Entscheidung streitiger Fälle ein Unparteiischer eingesetzt werden. — Drei Gefangene, die Erlösten nicht mitgerechnet, können ein Spiel ausmachen.

Dieses Spiel ist sehr interessant für Jung und Alt, beliebt bei Turnern und Nichtturnern.

Schwarz und Weiß (Tag und Nacht).

I. Die Spieler teilen sich in zwei Parteien, die „Schwarzen" und die „Weißen" genannt. Beide Parteien stellen sich in zwei Linien mit zugekehrtem Rücken in der Mitte des Spielplatzes auf und zwar im Abstande von 4—10 Schritt. Keiner darf sich umsehen. Für jede Partei ist an beiden Enden des Spielplatzes ein Freimal bezeichnet. Der Spielleiter wirft nun eine doppelfarbige Holz- oder Pappscheibe, welche auf der einen Seite schwarz, auf der andern Seite weiß aussieht, in dem Raum zwischen den beiden Parteien, in die Höhe. Auf seinen Ruf: „Weiß!" wenn die weiße Seite oben liegt, flieht die „Weiß" bezeichnete Abteilung nach dem vor ihr liegenden Freimal, dagegen dreht sich die mit „Schwarz" bezeichnete Abteilung rasch um und verfolgt die fliehende. Wer nun einen Schlag bekommt, bevor er das Freimal erreichte, ist Gefangener und muß sich auf dem Stück der Längsseite der Schwarzpartei aufstellen. Darauf kehren alle Spieler wieder auf ihre Ablauflinie zurück. Die Scheibe wird wieder geworfen. Liegt jetzt die schwarze Fläche oben, so ruft der Spielleiter: Schwarz! Sofort eilt die Schwarzpartei nach ihrem Freimal, während die Spieler der Weißpartei sich schnell umwenden und jene zu fangen suchen. Die Gefangenen haben sich auf dem Stück der Längsseite der Schwarzpartei aufzustellen. So wogt der Kampf weiter, bis alle Spieler einer Abteilung gefangen sind.

II. Das Freimal derjenigen, welche zu der Schar der Schwarzen gehören, befindet sich an der Quergrenze der Seite der Weißpartei. Die Spieler beider Parteien laufen also jedesmal aneinander vorbei.

III. (Ohne Scheibe.) Die Spieler teilen sich in zwei Parteien, „Weißen" und „Schwarzen", genannt. Jede Abteilung wählt einen Anführer. Nachdem die Grenze des Spielplatzes festgestellt ist, stellen sich die Parteien in einer Entfernung von 20—30 Schritt einander gegenüber auf. Der Anführer der Weißen ruft: Die Weißen kommen! und nun beginnt ein gegenseitiges Durchlaufen, wobei die Weißen möglichst viele Gefangene zu machen suchen. Dann ruft der Anführer der Schwarzen:

Die Schwarzen kommen! welche nun auch die Weißen gefangen zu nehmen versuchen! So wechseln die Parteien. Die Gefangenen können allein gestellt, oder auch in der betreffenden Abteilung mit eingereiht werden.

Wettlauf.

Je 4 oder 6 Spieler stehen in einer Reihe nebeneinander und beginnen auf ein gegebenes Zeichen den Lauf nach einem gesteckten Ziele. Wer zuerst ankommt, ist Sieger. Sind viele Spieler vorhanden, so läßt man in Abteilungen laufen. Die Sieger der einzelnen Abteilungen können wiederum unter sich einen Wettlauf beginnen.

Wetthinken.

Dieses besteht darin, daß die Spieler hinkend oder auf einem Beine hüpfend, das Ziel zu erreichen suchen.

Der Dreibeinlauf.

Je zwei Spieler stellen sich dicht nebeneinander; die beiden sich berührenden Schenkel werden nun zwischen Knie und Wade mit einem Riemen, Tuch oder Band zusammengebunden. Auf diese Weise stellt man 2—4 Paare zusammen und läßt sie nach einem gegebenen Zeichen ihren Lauf nach einem bestimmten Ziel beginnen. Dasjenige Paar, welches dasselbe zuerst erreicht, ist Sieger. Die Strecke könnte z. B. auf 50 m abgemessen sein.

Das Sacklaufen.

Bei diesem haben die Spieler einen Sack notwendig. Derselbe wird über oder unter den Armen festgebunden, so daß der Spieler in einem Sacke steckt; 3 oder 6 Mitspielende suchen nun zugleich ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Hinklauf.

Die Spieler stehen in einer Reihe hintereinander. Jeder nimmt mit der linken Hand den Fuß seines Vordermannes und legt die rechte Hand auf dessen rechte Schulter, worauf die hinkende Bewegung beginnt.

Der blinde Marsch.

Die Spielenden teilen sich in zwei Hälften (Parteien). Auf dem Spielplatze wird ein Baum, ein Pfahl oder Stab als Ziel bezeichnet. Die eine Hälfte stellt sich in einer Entfernung von

zehn Schritten auf, die Augen werden verbunden, und auf ein gegebenes Zeichen marschiert jeder dem Ziele zu. Wenn die erforderlichen Schritte gemacht worden sind, wird Halt! gerufen. Alle nehmen die Binde ab und wer sich jetzt am nächsten beim Ziele befindet, ist Sieger. Hierauf beginnt die andere Hälfte den Marsch.

Der Gänsemarsch.

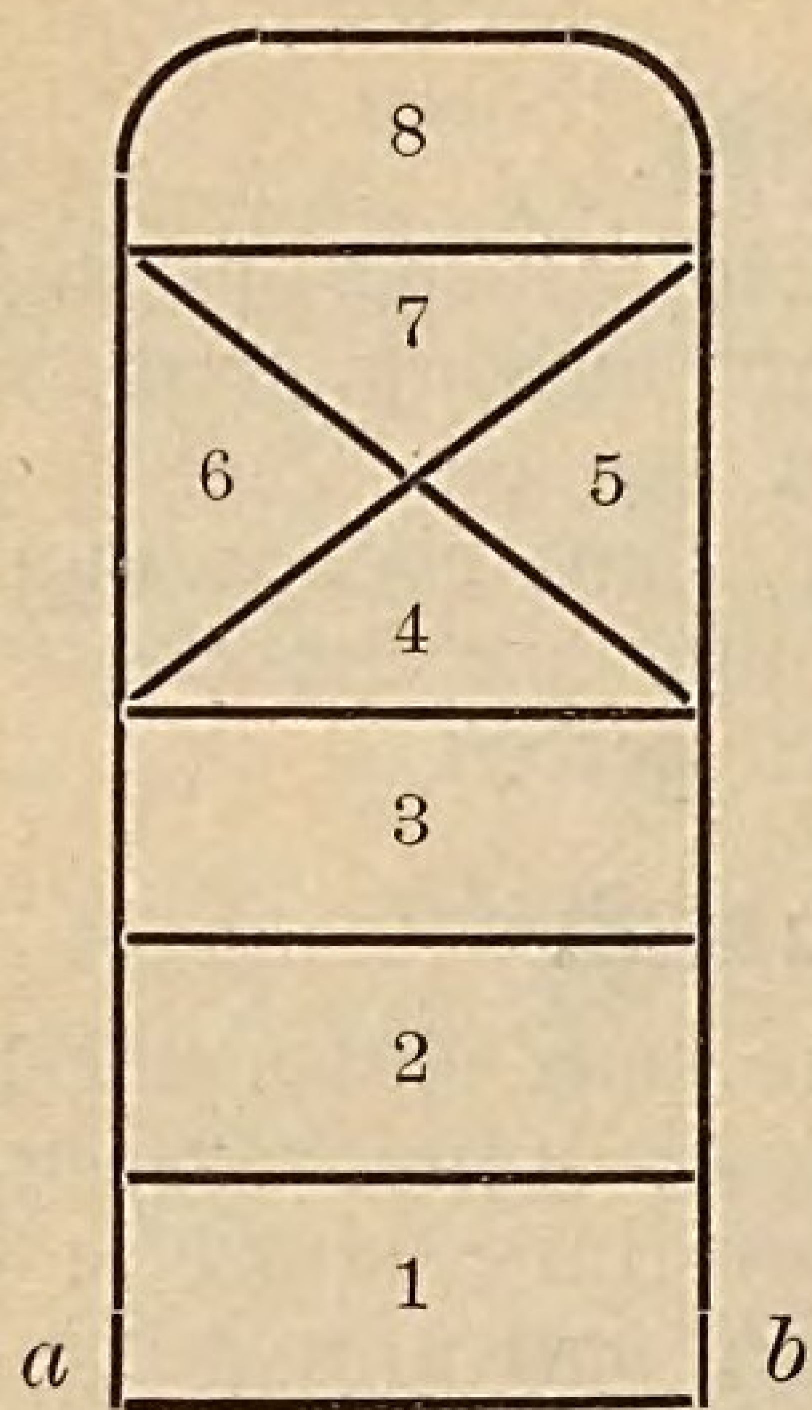
Die Mitspielenden bilden eine Reihe, (indem sie hintereinander stehen), Flankenreihe, wobei nicht angefaßt wird. Der gewandteste steht gleichsam als Führer an der Spitze. Alle folgen ihrem Vordermann; hüpft, läuft, hinkt oder springt der Führer, so machen es alle nach. Auch kann eine Schnecken- oder Schlangenlinie beim Marschieren gebildet werden.

Der Chinesenmarsch.

Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe, wie beim Gänsemarsch. Beim Marschieren werden die Kniee hochgehoben, so daß der Oberschenkel in wagerechte, der Unterschenkel in senkrechte Lage gebracht wird. Zu gleicher Zeit mit dem Heben und Niederstellen des Beines wird auch der Zeigefinger der an derselben Seite sich befindenden Hand bis zur Kopfhöhe senkrecht emporgeschnellt. Es kann bei diesem Marsch ebenfalls eine Schnecken- oder Schlangenlinie gebildet werden. Die Bewegungen müssen gleichmäßig gemacht werden, alsdann wird der Chinesenmarsch köstlichen Spaß bei den Spielern und Zuschauern hervorrufen.

Hüpf- und Springspiele.

Das Paradieshüpfen.



Mit einem Stäbchen, Messer oder einer Scherbe wird auf dem Spielplatze die nebenstehende Figur eingeritzt. Jeder Spieler hat ein kleines, flachrundes Steinchen. Der erste Spieler stellt sich vor das erste Fach, wirft das Steinchen in das erste Feld, hüpft auf einem Fuß nach, stößt ihn über a b zurück und hüpft auch über diese Linie zurück. Der Stein darf nicht auf der Linie liegen bleiben. So wird der Stein von Feld zu Feld geworfen und wieder felderweise mit Hüpfen über a b zurückgestoßen. Die Hände werden dabei an die Hüften gelegt.

Bei dem Wurfe 5, also in das 5. Feld, wird bis 5 gehüpft, dann der andere Fuß nach 6 gesetzt und dreimal der Kreuzsprung gemacht, so daß zuerst der Blick nach 4, dann nach 8, zuletzt nach 4 sich richtet. Jetzt wird der Stein von Feld zu Feld gestoßen. Ebenso in das 6. Feld. Das 7. Feld ist eine Freistatt. Hier kann der Spieler, nachdem er vorher das Kreuz überspannt hat, mit beiden Füßen aufspringen und eine kurze Zeit ruhen. Der Stein muß nun von Feld zu Feld gestoßen und das Kreuz bei 6, 5 gespannt werden. Das 8. Feld ist das Paradies oder der Himmel. Hier darf der Hüpfende länger ruhen, ehe er den Stein in der vorhin bezeichneten Ordnung mit zwischenliegenden Kreuzsprüngen hinausstößt. Wer eine Linie betritt, oder in ein falsches Feld wirft, muß den nächsten Spieler an seiner Stelle eintreten lassen. Dasselbe gilt, wer das Schlagen des Kreuzes vergißt, den Stein zur Seite hinausschiebt, oder den Fuß zur unerlaubten Zeit niedersetzt. Die Figur läßt sich dadurch etwas verändern, daß man nach dem Kreuzfeld noch ein einfaches Feld zeichnet, so daß nun 9 Abteilungen vorhanden sind.

Das Seilspringen.

Dieses in manchen Gegenden so beliebte und bei Mädchen oft zur Leidenschaft werdende Spiel ist von seiten des Lehrers

zu überwachen, damit die Zahl der hintereinander gemachten Sprünge nicht über zehn hinausgehe. Der Körper könnte sonst großen Schaden leiden; namentlich würden Herz, Leber und Nieren in erster Linie in Mitleidenschaft gezogen werden.

I. Das kleine oder einfache Seilspringen. Bei diesem hat jeder Spieler ein Seil, dasselbe muß so lang sein, daß es bis zur Erde herabreicht, wenn man beide Enden in den Händen hält und letztere bis zur Achselhöhe emporhebt. In der Mitte ist das Seil gewöhnlich mit Zeug umwickelt, damit der Schwung besser entsteht. Der Spielende faßt die Enden des Seils und schwingt dasselbe über den Kopf nach hinten unter den Füßen hindurch, indem dieselben leicht emporhüpfen. Das Schwingen des Seiles kann auch umgekehrt stattfinden.

II. Das gemeinsame Seilspringen über ein Schwungseil. Das Schwungseil wird von zwei Spielenden im Bogen herumgeschwungen. Der Springende stellt sich auf den Platz, wo das Seil beim Umschwunge der Erde am nächsten kommt. So oft sich nun das Seil seinen Füßen nähert, schnellt er sich mit geschlossenen Füßen empor und läßt es unter sich hinweggehen. Auch können, wenn das Seil groß genug ist, mehrere zu gleicher Zeit springen. Sobald einer an das Seil stößt, tritt er ab und ein anderer kommt an seine Stelle. Bei geübteren Spielern macht man zur Bedingung, von der Seite in das Schwungbereich des Seiles hinein zu springen und nachdem einige Sprünge gemacht worden sind, auf der anderen Seite wieder hinauszufliehen, ohne jedoch von dem schwingenden Seile berührt zu werden. Damit der Springer den richtigen Zeitpunkt des Einspringens nicht verfehlt, ist es gut, wenn die beiden Seilschwinger zählen und so den richtigen Augenblick zu erkennen geben. Es können auch Paare in das Seil springen; auch wird das Hüpfen im Laufen versucht, und zwar erstlich bei jedem vierten, dann bei jedem dritten und endlich bei jedem zweiten Schritt.

III. Das Seildurchkriechen (laufen). Dies macht den Kindern viel Vergnügen und besteht darin, daß man während des Schwunges schnell unter dasselbe hinwegläuft, ohne berührt worden zu sein. Es gehört jedoch eine gewisse Aufmerksamkeit und Schnelligkeit dazu.

Bockspringen.

Auch dieses, oft von den Knaben leidenschaftlich gespielte Bockspringen, muß streng überwacht werden. Nur dann wird es geduldet werden dürfen, wenn gleich kräftige und gewandte

Spieler in ungefähr gleicher Größe dasselbe betreiben. Ferner darf auch das Bockspringen nicht zu lange Zeit gespielt werden.

Alle Mitspieler bilden eine Flankenreihe. Der erste geht etwa 5—6 Schritte vor und nimmt Stellung mit etwas gegrätschten Beinen und vorwärts gebeugtem Körper. Die Hände werden auf die Knie gestützt, der Kopf genügend gesenkt. Der Zweite nimmt einen kleinen Anlauf und springt über den Ersten mit gegrätschten Beinen, indem er die Hände auf dessen Rücken stützt und ebenfalls sich in einer Entfernung von 5—6 Schritten in Bockstellung begibt. Der Dritte hat nacheinander über beide zu springen. So bildet sich eine ganze Reihe und der letzte hat über alle Böcke zu springen. Der Niedersprung muß stets auf die Fußspitzen geschehen.

Wenn die Spielenden einen Turnbock (Lederbock) haben, so können die Sprünge verschiedenartig gemacht werden.

Das Schnurspringen. Besonders der Weitsprung macht sowohl den Kleinen, die eben in die Schule geführt worden sind, als auch den Erwachsenen großes Vergnügen und thätige Unterhaltung. Es können hierbei auch Drehungen stattfinden, wenn die Spieler gewandt sind. Auch der Hochsprung u. Schlußsprung bilden eine gesunde Bewegung.

Bretzel oder Apfelhüpfen.

Dies macht besonders bei Festlichkeiten den Kleinen großen Spaß. Es wird am Ende eines langen Bindfadens ein Apfel, eine Birne oder ein Bretzel (auch mehrere) angebunden und der Faden so hoch an einem Aste befestigt, daß ein Kind springend den Leckerbissen mit dem Munde erreichen kann. Die Kinder hüpfen der Reihe nach; wer nun den Gegenstand mit dem Munde erreicht, erhält ihn.

Das Froschhüpfen.

Die Spieler befinden sich in Stirnreihe im gehörigen Abstande von einander. In Hocke oder Kniebeugestellung hüpft jeder so schnell wie möglich dem Ziele zu.

Hinkhüpfen.

Jeder Spieler faßt seinen hinkfreien Fuß mit der gleichseitigen Hand, auf ein gegebenes Zeichen beginnt nun das Hüpfen oder Hinken nach dem bestimmten Ziele. Diejenigen, welche das Ziel nicht erreicht haben, müssen sich in einer Reihe aufstellen und nach einem best. Male hüpfen. Die übrigen Spieler sind

mit einem Plumpsack versehen und verfolgen jene, so bald sie sich nicht mehr in Hüpfstellung befinden, bis zu ihrem Male.

Kampf- und Jagdspiele.

Hahnenkampf.

Die Spieler stehen in zwei Reihen einander gegenüber. Die Gegenüberstehenden müssen an Größe und Kraft ziemlich gleich sein. (Auch kann man den Gegner selbst wählen lassen.) Nun kreuzt jeder Kämpfer die Arme auf der Brust, und die beiden Gegner, welche in einem Abstande von 10 Schritten stehen, hüpfen je nach Übereinkommen auf dem linken oder rechten Beine einander entgegen und jeder versucht, durch ruckweises Anstoßen der Achsel gegen Achsel (nicht mit der Brust) seinen Gegner zum Weichen, oder aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer den gehobenen Fuß niederstellt, ist besiegt.

Es kann auch ausgemacht werden, daß einer erst dann seinen Gegner besiegt hat, wenn er denselben über die Grenzlinie, welche von dem Kampfmal 5 Schritt entfernt ist, wieder zurückgetrieben hat.

Statt die ganze Reihe gleichzeitig in den Kampf zu führen, können auch einzelne Paare jedesmal allein kämpfen.

Die Sieger können zuletzt wieder aufs neue gepaart werden, so wird man auf diese Weise sehen, wer der Stärkste der ganzen Gruppe ist. Es kommt bei diesem Spiele viel auf Gewandtheit an.

Seilziehen (Seilkampf).

Die Spieler bilden zwei gleich starke Parteien, zwischen denen ein Mal gezeichnet ist; quer über dasselbe wird nun ein 5—6 m langes, ziemlich dickes Tau gelegt. Die eine Partei erfaßt das Seil an dem einen, die zweite an dem andern Ende, was in einer bestimmten Ordnung geschehen muß. Auf den Befehl: „Los“ erfolgt nun von beiden Seiten das Ziehen. Das Ziehen muß gleichmäßig, langsam und ohne nachzulassen geschehen.

Die beiden vordersten Spieler müssen wenigstens 2 Schritte vom Male entfernt sein. Jede Partei sucht die andere über das Mal hinaus zu bringen. Der Sieg ist gewöhnlich erst dann entschieden, wenn sämtliche Glieder einer Partei über dasselbe gezogen sind.

Zuweilen wird auch vorher ausgemacht, daß jeder, wenn er über das Mal gezogen wird, abtreten muß.

Auch können einzelne Paare jedesmal allein ziehen, wodurch man zuletzt erfahren kann, wer der Stärkste der ganzen Gruppe ist.

Seil- oder Tauziehen mit Wettlauf ist bei Turnern beliebt.

Mattmachen.

Die Spielenden teilen sich in zwei Parteien. Die Mitte des Spielplatzes ist durch eine in den Boden geritzte Linie bezeichnet, so daß zwei Felder entstanden sind, deren jedes von einer Partei besetzt wird. Die beiden Parteien haben ihr Aufstellungsmal etwa 15—20 Schritt voneinander. Jeder sucht nun (einer nach dem andern) über die Grenzlinie in das Gebiet der Gegner zu laufen und irgend einen mit der flachen Hand zu schlagen unter dem Rufe: Matt! Gelingt es einem Spieler, und kommt er dabei glücklich, ohne geschlagen oder festgehalten zu werden, auf dem eigenen Gebiete wieder an, so ist der Geschlagene matt, d. h. er muß austreten. Diejenige Partei, welche die meisten oder alle matt gemacht hat, ist Sieger. Bei einer großen Schar von Spielern ist es nötig, daß sämtliche Spieler eine der beiden Parteien ein Zeichen, z. B. einen Zweig an der Kopfbedeckung tragen, damit keine Verwirrung stattfindet.

Zielreißen.

Bei diesem Spiel teilen sich die Spieler in zwei gleiche Parteien. Jede Partei erhält einen Anführer, der durch irgend ein Zeichen kenntlich gemacht ist. Der Spielplatz wird durch eine in den Boden geritzte Linie in 2 Felder geteilt. Jede Partei, welche etwa gleich stark sein müssen, besetzt ein Feld. Es ist nun die Aufgabe eines jeden Spielers, durch Gewalt oder List, Gegner über jene Grenze in das eigene Feld zu bringen. Wer herübergezogen oder sonst im fremden Male ergriffen wird, erhält von dem Anführer drei leichte Schläge mit der Hand und wird Gefangener; derselbe tritt für den weiteren Verlauf des Spieles aus. Am besten ist, wenn eine Stelle von jeder Partei als Gefangenmal bezeichnet wird. Die Partei, welche die meisten, oder alle Gegner zu Gefangenen gemacht hat, ist Sieger. Der Anführer darf nicht mitziehen. Solange einer im feindlichen Felde keine drei Schläge erhalten hat, kann er sich losreißen, wobei ihm seine Partei jede mögliche Hilfe leisten darf. Es ist auch erlaubt, in das feindliche Lager einzudringen, um den Gegner in den Rücken zu kommen und ihn so über die Grenze zu schieben.

Diese beiden letzten Spiele werden gern von Knaben und Turnern ausgeführt.

Ringender Kreis.

Die Spielerschar bildet durch Händefassen einen Kreis. In der Mitte ist ein Stock aufgestellt, an welchem eine Mütze, Hut oder dgl. so aufghängt ist, daß derselbe leicht, beim geringsten Anstoß, abfällt. Der Kreis beginnt schnell seitwärts zu hüpfen und alle suchen dabei möglichst dem Gegenstande in der Mitte des Kreises fern zu bleiben, aber andere an denselben heranzuziehen. Wer die Mütze abwirft oder aus Furcht die Hände losläßt, muß aus dem Kreise scheiden; ließ er mit der l. Hand los, so hüpft er schnell links seitwärts, im andern Falle rechts seitwärts. Durch das stetige Ausscheiden wird der Kreis nun enger, bis endlich die beiden letzten Spieler allein hüpfen, sich drehen und ziehen, so daß einer als Sieger überbleibt.

Stürmen.

Zu diesem Kampfspiele gehört ein kleiner Abhang. Die Spieler teilen sich ebenfalls wieder in zwei gleiche Parteien. Die eine besetzt die kleine Anhöhe und die Spieler dieser Partei heißen Verteidiger; die andere Abteilung steht unterhalb, die Spieler dieser heißen Stürmer, welche durch einen schnellen gemeinsamen Angriff die Anhöhe oder Berg zu nehmen suchen, indem sie die Verteidiger herunterziehen. Wer hinabgezogen wird, ist Gefangener, desgleichen wer hinaufkommt und oben niedergeworfen wird. Sind alle Verteidiger von der Anhöhe herabgezogen, so haben die Stürmer den Sieg. Die Verteidiger bei den Beinen fassen, oder dieselben durch Stöße nieder zu werfen, ist nicht erlaubt.

Kettenreißen.

I. Jede von zwei gleich starken Parteien bilden durch Händefassen eine Kette. Einer von der ersten Partei läuft vor und sucht durch gewaltsamen Anlauf die feindliche Kette an irgend einer Stelle zu durchbrechen. Gelingt ihm dies, so ist der zu seiner Rechten oder Linken, je nachdem es ausgemacht worden ist, sein Gefangener und muß ihm folgen. Im andern Falle wird er selbst Gefangener. Die zweite Partei sendet nun ebenfalls einen ihrer Leute gegen die erste Kette, und dieser gegenseitige Wechsel wiederholt sich solange, bis eine Kette vollständig aufgelöst ist. Schlagen, Stoßen und die Anwendung von Händen und Beinen beim Zersprengen der Kette ist verboten.

II. Auch können die Spieler durch Händefassen einen Kreis bilden. Einer, im Innern des Kreises, versucht nun die Kette zu durch-

brechen; er kann so oft Anlauf nehmen und einen Versuch machen, bis ihm der Durchbruch gelingt. Er läuft nun so schnell wie möglich davon; alle übrigen Spieler laufen ihm nach und suchen ihn zu fangen. Derjenige, welcher ihn erwischt, kommt beim nächsten Spiele an seine Stelle.

Festungsspiel.

I. Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen. Die eine Gruppe besetzt nun eine Hügelspitze, indem sie einen Kreis bilden und die Gesichter nach außen wenden. Die andere Gruppe läuft nun im Sturm gegen den Hügel und sucht einzelne Gegner herabzuziehen. Wer bis zu einem bestimmten Male gebracht wird, gilt als Gefangener. Auch machen diejenigen, welche den Hügel besetzt haben, Spieler zu Gefangenen. Dies ist nur dann der Fall, wenn Angreifer oben auf der Hügelspitze festgehalten werden und 3 Schläge bekommen. Ist eine Partei so geschwächt, daß sie einen Angriff zu unternehmen (oder auszuhalten) nicht mehr im Stande ist, so gilt sie für besiegt.

II. Wenn nur wenige Spieler vorhanden, so besetzt ein einzelner Knabe den kleinen Hügel. Die übrigen Spieler suchen ihn durch raschen Anlauf herabzustoßen oder hinabzuziehen. Wem es gelingt, nimmt den Hügel ein, bis ihn ein anderer wieder zum Weichen zwingt.

Jägerei.

I. Kleine Jagd. Die Anzahl der Spieler muß eine ziemlich große sein. Einer von ihnen wird zum Jäger und 3 oder 4 zu Hunden bestimmt, welche sämtlich ein Abzeichen tragen; die übrigen Spieler bilden das Wild. Der Jäger hat einen Stock, der ein Gewehr vorstellen soll. Die Hunde suchen das Wild einzufangen und bringen es, wenn sie ein solches gefaßt haben, zum Jäger. Dieser setzt sein Gewehr an den Gefangenen und zählt: eins, zwei, drei, puff! worauf das gefangene Wild an einen bestimmten Ort gebracht wird, wo es ausharren muß. Das zuletzt erlegte Wild wird beim neuen Spiele Jäger.

Auch kann es folgendermaßen gespielt werden. Der Jäger schießt mit einem Balle auf das vor ihm fliehende Wild. Trifft der Schuß, so hat der Geschossene, als des Jägers Hund, dessen Abzeichen zu tragen und mit einfangen zu helfen.

II. Große Jagd. Zu diesem Spiel empfiehlt sich ein ziemlich großes Revier, das mit Bäumen und Gesträuch bewachsen ist; auch dürfen Hügel und Hohlwege vorhanden sein. Die Grenzen sind genau bestimmt. An einer passenden Stelle

ist eine Freistätte. Einer der Spieler wird zum Jäger gewählt, der sich zwei oder mehrere Hunde aussucht. Es ist vorteilhaft, wenn Jäger und Hunde sichtbare Zeichen haben, z. B. Tuch am Arm oder einen Strauß an der Mütze. Das Wild ist an der Freistätte versammelt. Der Jäger ruft laut: Freier Abzug, worauf das Wild davonläuft und sich versteckt. Nach einigen Minuten gibt der Jäger ein weithin hörbares Zeichen, daß die Jagd beginnt, etwa einen Pfiff. Wenn die Hunde einen gefangen haben, so bringen sie denselben zum Jäger, welcher dem Gefangenen drei leichte Schläge mit der Hand gibt. Der jedesmal Gefangene kann entweder Hund sein, oder an ein bestimmtes Mal gebracht werden, wo er verweilen muß, je nachdem es vor dem Spiele bestimmt worden ist. Die Hunde können das Wild nur festhalten, wobei sie rufen: Jäger hier! damit dieser durch drei Schläge ihn matt macht. Der Jäger kann auch einen Stock haben, der die Stelle des Gewehrs vertritt; er berührt damit das gefangene Wild und schießt es gleichsam nieder, indem er spricht: Eins, zwei, drei, puff; Das Wild sucht sich vor den Nachstellungen des Jägers und der Hunde in das Freimal oder in die Freistätte zu flüchten. Wenn kein Wild mehr im Walde ist, so zieht der Jäger wieder vor die Freistatt und ruft aufs neue: Freier Abzug! Das Spiel geht so lange fort, bis alle gefangen sind. Wer dreimal nach der Freistatt durchgekommen ist, ist frei!

Die kl. Jagd ist oft ein Lieblingsspiel der kl. Knaben.

Räuber und Gendarme (Soldaten).

I. Dieses Spiel kann nur gut in einem Walde mit dichtem Unterholze ausgeführt werden. Der Platz sei nicht zu klein. Die Spieler teilen sich in 2 Parteien, in „Räuber" und „Gendarmen", von denen sich jede Abteilung einen Hauptmann erwählt. Die Gendarmen, kenntlich durch ein Tuch am Arm, bilden sich an einem freien Platze eine Burg als Gefängnis, während die Räuber auslaufen und sich verstecken. Nach etwa 5—10 Min. schickt der Hauptmann der Gendarmen seine Leute aus, um die Räuber einzufangen. Ein Räuber ist gefangen, wenn er von einem Gendarmen 3 Schläge mit der flachen Hand erhalten hat, worauf er mit ihm zur Burg gehen muß. Aus dieser darf er entfliehen, solange er von dem Hauptmann der Gendarmen nicht auch 3 Schläge erhalten hat. Dieser Gefangennahme sucht sich der Räuber durch die Flucht, durch Verstecken, durch Erklettern der Bäume oder dadurch, daß er den Gendarmen die Hände festhält, zu entziehen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Räuber gefangen sind. Kann der Räuberhauptmann, ohne geschlagen zu werden, in die Burg schleichen, oder kann er mit Hilfe mehrerer

Räuber ungeschlagen in dieselbe eindringen, so werden alle bereits gefangenen Räuber wieder frei und laufen aufs neue aus. Es muß daher immer eine hinreichend starke Besatzung in der Burg vorhanden sein.

II. Eine einfachere Form des Spiels ist folgende. Die Spielerschar teilt sich in zwei ungleiche Parteien, die größere derselben sind Räuber und die kleinere Gendarmen, welche kenntlich sein müssen. Der Räuberhauptmann entfernt sich nun mit seiner Bande und verteilt seine Schar in das Gebüsch. Gibt er das verabredete Zeichen, so ziehen die Gendarmen aus, suchen die Räuber, verfolgen dieselben und nehmen sie nach und nach gefangen. Sobald einer gefangen ist, wird er in das Gefängnis abgeführt, darf jedoch unterwegs versuchen, zu entwischen. Sind alle Räuber gefangen genommen, so folgt für diese die Strafe. Sie müssen nämlich vom Gefängnis aus nach einem bestimmten Orte auf einem Fuße hüpfen. Die Gendarmen, welche mit Plumpsäcken bewaffnet sind, haben das Recht, jedem, der auf beide Füße auftritt, einen Schlag zu geben. Beim neuen Spiele werden die Rollen gewechselt, jedoch muß die Zahl der Räuber stets eine größere sein.

Kriegsspiel.

Kriegsspiel mit Stäben ist wohl eines der einfachsten Spiele dieser Art. Jeder Spieler ist im Besitz (bewaffnet) eines 20 cm langen, 2 cm dicken und an beiden Enden gut abgerundeten Stäbchens. Es gilt, das Stäbchen dem Gegner zu erzwingen. Das Stäbchen muß frei und offen getragen werden, Stoßen und Schlagen mit dem Stäbchen ist verboten. Wer sich das Stäbchen entreißen läßt, ist besiegt. Auch wer über die Grenzen hinausläuft, gilt als besiegt. Alle Spieler sind in 2 Parteien (gleich starke) geteilt, die eine hat weiße, die andere schwarze Stäbchen. Zur Ablieferung des eroberten Stäbchens wird ein Mal bestimmt, wohin der Besiegte folgen muß. Die Sieger geben auf dem Male ihre Stäbchen ab. Nach Ablieferung des Besiegten und des eroberten Stäbchens kehren sie in den Kampf zurück. Am Male steht der Anführer, welcher Streitigkeiten zu schlichten hat; auch gibt er die Zeichen zum Beginn und Schluß des Kampfes und nach jedem Gange die Zahl der Toten jeder Partei bekannt. Ein Gang dauert höchstens 2—5 Minuten. Dann wird Waffenstillstand geboten und die streitenden Parteien kehren in ihr Mal zurück. Nach 3 Gängen ist der Kampf beendet; die Zahl der Toten oder Gefangenen entscheidet über den Sieg.

Dieses Spiel ist sehr unterhaltend und Teilnahme erweckend.

Kettenspiele.

Das Knäuel.

Die Kinder geben sich die Hände und bilden eine lange Reihe oder Kette. Der ganze Zug bewegt sich im Kreise, worauf der Vordermann mit der Reihe in die Mitte geht und stehen bleibt. Die übriger Glieder der Kette wickeln sich durch die fortgesetze Kreisbewegung locker um den Vordermann, bis alle zu einem Knäuel vereinigt sind. Bei der Auflösung (wenn nicht schon durch das gegenseitige Drücken das Knäuel gesprengt ist) halten die Kinder die Hände hoch. Der Vordermann kriecht an einer beliebigen Stelle durch und zieht alle übrigen Spieler nach sich.

Es kann auch folgender Vers dabei gesungen oder gesprochen werden: Fädchen, Fädchen, wie ein Rädchen dich um deinen Anfang winde, daß man dich als Knäuel finde.

Durch die Brücke.

Die Spieler marschieren schrittmäßig in Paaren und zwar ein Paar hinter dem andern. Plötzlich bleiben die ersten beiden stehen, heben die Hände hoch und treten etwas seitlich auseinander und bilden so eine Brücke. Durch diese geht das zweite Paar, bleibt dann ebenfalls stehen und schließt sich dem ersten Paare an. So folgen alle Paare, und das einfache Spiel wird in dieser Weise weiter geführt. Diejenigen Paare, welche stehen, dürfen mit ihren gefaßten Händen auf die Rücken der Durchkriechenden leichte Stöße ausüben. Es wird gewöhnlich dabei gesprochen: Rummel, die Rummel, die Welt geht um.

Kriech', Hänschen, durch den Busch
(Nadeleinfädeln).

Durch Händefassen bilden sämtliche Spieler eine lange Reihe oder Kette. Diese setzt sich hierauf in Bewegung; das Ende nimmt die Richtung nach vorn. Die beiden ersten Spieler heben die Arme hoch und bilden das Nadelöhr, durch welches sämtliche hindurchkriechen müssen. Der letzte Spieler kriecht unter seinem eigenen Arme durch. Auch wird von den Kindern in einigen Gegenden folgende Strophe dazu gesprochen oder gesungen:

Kriech', Hänschen, durch den Busch,
Meine Mutter hat mich geschlagen

Mit dem Stock ein Loch in den Kopf,
Das darf ich niemand sagen!

Das goldene Thor (die goldene Brücke).

Zunächst stellen sich zwei größere, kräftige Spieler, indem sie ihre Hände fassen und durch Heben derselben gleichsam das Thor (oder die Brücke) bilden, einander gegenüber. Diese beiden haben zuvor heimlich miteinander verabredet, welchen Namen jeder führen will. Gewöhnlich sind es folgende Namen: Goldener Löffel —goldene Gabel, Sonne—Mond, Feuer—Wasser, Apfel—Birne. Die übrigen Spieler stellen sich hintereinander auf, fassen die Hände ihres Vordermannes und gehen im Umzuge herum und schwenken durch die geöffnete Pforte. Es wird gewöhnlich dabei gesungen: Machet auf die Pfort', machet auf die Pfort', wir müssen ja hindurch, wir müssen ja hindurch, wir müssen ja hindurch. Auch fragt das Thor den ersten Spieler: Wie spät ist es? Dieser antwortet: „5 Uhr", worauf das Thor sie durchläßt. Wenn der letzte Spieler durchkriecht, lassen die beiden, welche das Thor bilden, ihre Arme schnell sinken, so daß er zwischen die beiden Armpaare kommt, also gefangen ist. Das Thor fragt nun den Gefangenen: Wo willst du hin, zum Löffel oder zur Gabel? Oder: Was hast du lieber, einen Apfel oder eine Birne? Je nach der Wahl stellt sich das Kind hinter einen der Spieler. Das Fragen muß leise geschehen, damit die übrigen Spieler nichts davon hören, andern Falls müssen neue Namen gegeben werden. Das Durchziehen geht jetzt von neuem los und wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler auf beiden Seiten verteilt sind. Nun wird die Stelle, wo das Thor steht, durch einen geritzten Strich bezeichnet. Die beiden Spieler, welche das Thor bildeten, erfassen die Hände, und nun sucht jede Partei die andere über das Mal herüberzuziehen, wobei die einzelnen Spieler ihre Vordermänner fest umfassen. Die Partei, welche über das Mal hinweggezogen wird, hat verloren.

In einigen Gegenden wird beim Umgang auch folgende Strophe gesungen:

Wir haben einen Baum,
Wir haben einen Baum,
Mit Gold und Silber beschlagen.
Nun kriech' dadurch,
Nun kriech' dadurch,
Der Letzte muß bezahlen.

Sonstige verschiedene Belustigungen im Freien.

Für Kinder und Erwachsene.

Schneeballwerfen.

Auch dieses Spiel bedarf bei Kindern einer Ueberwachung, da es sonst leicht in Roheiten ausarten kann. Der Lehrer muß wissen, wann er es den Kindern erlauben darf, Schneebälle zu machen. Er muß sich überzeugen, ob die Bälle nicht zu fest (oder sogar mit einem Stein versehen) gemacht werden, auch ein scharfes Auge darauf haben, ob einer der Spieler darnach trachtet, einem schwächern zu schaden, (ein Leid zuzufügen) also in ganz besonderer Weise seine Roheit zum Ausdruck bringt, um diesen dann vom Spiele auszuschließen.

Das Schneeballwerfen gewährt schon für zwei Knaben, die als Gegner einander bekämpfen, viel Unterhaltung. Wer schnell und tüchtig werfen kann, schlägt den andern in der Regel bald in die Flucht. Noch mehr Vergnügen macht das Spiel, wenn sich ganze Parteien gegenüberstellen. Es können zwei Male bezeichnet werden, bis zu welchem eine Partei die andere zu treiben hat, wenn sie die Schlacht gewonnen haben will. Die Sieger weichen aber nicht eher vom Platze, bis sämtliche Gegner in die Flucht geschlagen sind. Schwächere Werfer der Partei stellen sich häufig in den Dienst der stärkeren, indem sie diese während des Kampfes mit Schneebällen versorgen. Große Freude gewährt das Schneeballwerfen den Kleinen dann, wenn der Lehrer mitspielt. Die eine Partei kann sich auch eine Schneefestung gemacht haben, welche die andere einzunehmen versucht.

Das Eisbahnschlagen (Glitschen).

Dies fast in jeder Gegend verschieden benannte Eisbahnschlagen, Glitschen, Schlindern, Schlusseln u. s. w. wird überall da vorgenommen, wo eine gefrorene Pfütze, ein Graben oder dgl. zu diesem Vergnügen einladet. Es kann stehend oder kauernd ausgeführt werden. Oft stellt sich die Gesellschaft hinter dem Anführer in einer Reihe auf und läuft ihm nach.

Schlittschuhlaufen (Eislaufen).

Diese Kunst ist wohl in den meisten Gegenden, besonders dort, wo Teiche und Seen sich befinden, bekannt. Das Schlitt-

schuhlaufen ist eine gesunde Bewegung, wirkt kräftigend und erfrischend auf den Körper. Eine Stunde auf dem Eise stärkt gegen die Nachteile der langen Abende in warmer Stubenluft.

Man beachte beim Schlittschuhlaufen folgende Sätze:

1. Die Eisfläche muß stark genug sein, 3—4 cm dick.
2. Die ersten Versuche und Übungen mache man auf einer nicht allzuglatten Fläche.
3. Die Schlittschuhe seien so leicht wie möglich und passend für den Fuß.
4. Die Schlittschuhe müssen am Fuße gut befestigt werden.
5. Der Schlittschuhläufer sehe immer vor sich auf die Bahn, damit er den im Wege liegenden Gegenständen ausweiche und nicht durch unvermutetes Anstoßen falle.
6. Es dürfen nicht viele Personen auf einer kleinen Fläche beisammen verweilen, da dadurch leicht das Einbrechen der Eisdecke veranlaßt werden kann.
7. Beim Schlittschuhlaufen schließe man den Mund und atme stets durch die Nase, besonders dann, wenn man dem Winde entgegensegelt.
8. Beim Nord- oder scharfen Ostwinde, oder bei einer Kälte von 4° R, unterlasse man das Schlittschuhlaufen, da leicht Lungenentzündung und andere schwere Erkältungskrankheiten entstehen können.

Verschiedene Arten der Fortbewegung:

1. Gleichstand der Füße geradeaus, wobei ein anderer denselben vorwärts schiebt.
2. Gewöhnliches Laufen, abwechselnd auf dem linken und rechten Fuß gerade vorwärts schreitend.
3. Das Kreuzen oder Uebersetzen der Füße. Ein Fuß setzt sich abwechselnd über den andern und beschreibt dann eine Bogenlinie. Der Körper neigt sich stets nach der Innenseite des Bogens.
4. Bogenlauf nach außen, wobei der gleitende Fuß stark nach auswärts gehalten wird, und der Körper weit auf der betreffenden Seite liegt.
5. Bogenlauf nach innen; dieser entsteht, wenn man die Bogen nach der entgegengesetzten Seite ausführt.
6. Der Rückwärtslauf. Dieser erfordert eine ganz besondere Übung und kann auf zweifache Art ausgeführt werden.
   a. Mit gleichzeitigem Ausstreichen beider Füße, indem man den Körper hin- und herwiegt, also eine Schlangenlinie beschreibt.
   b. Mit abwechselndem rückwärts Streichen der Füße.

Außer diesen angeführten Fahrarten gibt es noch eine Menge andere. Will man den Lauf hemmen, so neigt man den Körper

nach vorn und hebt die Fußspitzen. Will man umdrehen, so zieht man den einen Fuß um den andern herum und dreht den Körper mit rascher Wendung.

Viel Vergnügen macht auch das Laufen zu Paaren, zu Vieren oder in Reihen, ferner auch das Fangen auf dem Eise. Geübtere Schlittschuhläufer können die verschiedenartigsten Reigen ausführen, was einen lieblichen Anblick gewährt. Auf geradem, glattem Boden kann man sich zur Nachahmung des Eislaufes auch geeigneter Roll-Schlittschuhe bedienen, ebenso auf größeren Sälen.

Die Mühle auf dem Eise.

Wenn ein Teich fest genug gefroren ist, so wird an einer Stelle ein Loch durch die Eisfläche geschlagen, und ein Pfahl in den Grund des Teiches getrieben, aber nur so weit, daß der Pfahl etwa ein Meter noch über dem Eisspiegel hervorragt. Das obere Ende wird abgerundet und eine lange Querstange so auf dasselbe befestigt, daß sie sich in ihrem Mittelpunkt drehen läßt. An beiden Enden der Stange werden kleine Handschlitten befestigt, welche im Kreise herumbewegt werden. Sind die Schlitten erst in Bewegung gesetzt, so geht es zuletzt immer schneller und leichter. Wenn zwei die Stange drehen, so können leicht auch zwei Schlitten nebeneinander oder hintereinander gehängt werden. Der Pfahl, welcher einmal in das Eis hineingetrieben worden ist, friert immer fester.

Strickschaukel.

Diese dient zur Belustigung und Unterhaltung der Jugend. Der Strick muß gut befestigt und stark genug sein. Statt des Strickes können auch zwei Stangen benutzt werden. Das Sitzbrett habe am besten noch eine Lehne. Es darf nicht allzuhoch und nicht allzulange ein und dasselbe Kind geschaukelt werden. Stets ist größte Vorsicht geboten.

Die Brettschaukel.

Auch diese gewährt Kindern und Erwachsenen viel Vergnügen. In ihrer einfachsten Form besteht dieselbe aus einem dicken oben abgerundeten Baumstamm, über welchen ein unbiegsames Brett gelegt worden ist. Auf jedes Ende setzt sich ein Spieler. Das Gleichgewicht wird durch Hin- oder Herschieben leicht gefunden. Einer hebt nun den andern abwechselnd in die Höhe, beim Niedersinken hat aber jeder darauf zu achten, daß die Füße nicht unter das Brett geraten.

Das Reiftreiben.

Hierzu bedarf der Spieler eines Reifens, etwa bis zur Schulter reichend, und eines 1/4 Meter langen Schlagholzes. Der Reifen, wie auch das Schlagholz, welches am Ende 2 mal gekrümmt ist, kann von starkem Eisendraht hergestellt sein. Das Reiftreiben ist fast in allen Gegenden Deutschlands bekannt.

Das Deckeltreiben.

Der Deckel einer Blechdose wird in der Mitte durchbohrt, durch diese Durchbohrung eine Schnur gezogen; an einem Ende derselben wird ein starker Knopf (oder Knoten) gemacht, welcher sich an der Außenseite des Deckels befinden muß. Das eine Ende der Schnur wird in der Hand gehalten und der Deckel durch schnelles Gehen oder Laufen (vorangetrieben) fortbewegt.

Das Scheibentreiben.

Eine Holz- oder Blechscheibe wird zweimal durchbohrt und eine Schnur durch beide Löcher gezogen, die beiden Enden der Schnur miteinander verbunden und diese so mit beiden Händen festgehalten, als habe man in beiden zwei Schnüre gefaßt. Nachdem die Scheibe einigemal im Kreise geschwungen worden ist, zieht man die Schnur wieder fest an. Jetzt läuft die Scheibe, wenn man stets abwechselnd die Schnur schlaff läßt und wieder straff zieht, unausgesetzt bald nach links, bald nach rechts herum, weiter.

Topfschlagen.

Ein gewöhnlicher irdener Topf, welcher mit der Öffnung nach unten auf den Boden gestellt wird, ist zu diesem Spiele notwendig. In der Entfernung von etwa 15—20 Schritt steht der Schläger, dem die Augen verbunden sind, mit einem Stocke in der Hand. Auf ein Zeichen muß er sich dreimal umdrehen, die bestimmte Anzahl Schritte nach dem Topfe hin machen und mit drei Schlägen versuchen, den Topf zu treffen. Wer den Topf trifft, erhält eine kleine Belohnung oder eine Auszeichnung.

Kuchenschnappen.

Es wird ein Stück Kuchen, an einem Faden freischwebend, aufgehängt und zwar so, daß es stehend mit dem Munde nicht zu erreichen ist. Den Spielern werden die Augen zugebunden, während die Hände auf den Rücken gehalten werden. Demjenigen Spieler, dem es nun gelingt, den Kuchen hüpfend mit dem Munde zu erreichen oder anzubeißen, bekommt das Stück Kuchen zur Belohnung.

Tonnenrollen.

Dieses Vergnügen wird hauptsächlich in gebirgigen Gegenden ausgeführt. Es sind hierzu besondere Tonnen notwendig, die weder Deckel noch Boden besitzen. Die Mitspieler geben nun der Tonne, in welcher sich einer der Spieler befindet, einen sanften Stoß, und unter dem Jubel der Anwesenden rollt sie mit dem Betreffenden einen mit Rasen bedeckten Hügel hinab.

Eierlaufen.

Die Spieler halten in jeder Hand ein Stäbchen, welche sie, ungefähr 3 cm voneinander entfernt, parallel vor sich halten. Zwischen diese Stäbchen wird ein Ei gelegt, ein gekochtes oder eins von Porzellan, worauf die Spieler einige Schritte vorgehen und dann über ein nicht zu hoch gehaltenes Seil zu springen haben. Demjenigen, dem es gelingt, das Ei dabei nicht herunterfallen zu lassen, ist Sieger und bekommt irgend eine Auszeichnung. Auch kann man bei diesem Spiele ein ganz besonderes Mal zeichnen; derjenige nun, welcher dies zuerst erreicht, ist Sieger.

Das Schwebegehen.

Hierzu ist ein runder oder ein vierkantiger, oben gewölbter Balken von 10—12 cm Durchmesser und 5–6 m Länge, der auf zwei Ständern befestigt (oder unterstützt) ist, notwendig. Die Höhe der Wölbung vom Boden beträgt ungefähr 40 cm. Es gönnen nun die verschiedenen Übungen und Bewegungen ankestellt werden. Aus dem Querstande, Gehen, Laufen, Nachstellung, Kiebitzhüpfen, Rückwärtsgehen, Gehen mit Vorspreitzen, mit Vor- und Rückwärtsschwingen des Hangbeines oder mit leichtem Kniebeugen des Standbeines, Nachstellgang aus dem Seitenstande u. s. w. Auch können zwei Schwebebalken nebeneinander aufgestellt werden und je zwei Spieler mit Handfassen sich über dieselben bewegen. Das Schwebegehen eignet sich als Wettspiel für Damen sehr.

Zimmerspiele.

I. Spiele für eine Person.

Solche Spiele sind fast in jedem Spielwarengeschäft in mannigfacher Form zu haben; ich nenne unter diesen die (verschiedenen) Baukasten, Tierzeichner, die Tiermalerei und den Kopfzerbrecher.

II. Spiele für zwei oder mehrere Personen.

Diese angeführten Spiele können sowohl von Kindern, als auch von Erwachsenen oder in Gesellschaft von beiden gespielt werden.

Domino.

Dieses Spiel, das leicht käuflich ist, besteht aus einer Anzahl kleiner Holztäfelchen, welche mit Punkten versehen und in der Mitte durch einen Strich geteilt sind. Die Spieler, welche die Täfelchen tüchtig mischen, teilen diese gleichmäßig unter sich und stellen sie so auf, daß kein Nachbar hineinzusehen vermag. Derjenige, welcher die meisten Augen auf ein Täfelchen hat, beginnt zu setzen. Jeder darf nur einmal setzen und zwar stets so, daß nur Felderflächen von gleicher Anzahl Augen aneinanderkommen. Wer zuerst mit seinen Täfelchen fertig ist, hat gewonnen. Ist ein Gewinn (z. B. Nüsse) eingelegt, so bekommt er diesen.

II. Die ausgeteilten Täfelchen werden von jedem Spieler so in einer Reihe gelegt, daß kein Auge zu sehen ist. Einer fängt nun an zu setzen, greift darauf sein zweites Täfelchen und sieht zu, ob es paßt. Ist dies der Fall, so setzt er es an. Greift er nun sein drittes Täfelchen, welches aber nun nicht paßt, so setzt er es nach unten, und der folgende Spieler versucht, ob er setzen kann. In dieser Weise geht das Spiel weiter, bis einer zuerst mit seinen Täfelchen fertig ist.

III. Jeder Spieler erhält drei Täfelchen, die andern werden in Häufchen zu 3 nebeneinander gelegt. Die Spieler verfahren nun in derselben Weise, wie bei der ersten Form. Sobald einer von den Spielern, welcher an der Reihe ist, nicht ansetzen kann, so muß er sich ein Häufchen Täfelchen nehmen.

IV. Es ist jedem Spieler erlaubt, auch ein solches Täfelchen zu setzen, welches mit dem anstoßenden sieben Augen ausmacht.

Das Lottospiel.

Nachdem die Karten ausgeteilt, oder gegen eine bestimmte Einlage gekauft sind, ruft einer die Nummern, die sich in einem Schächtelchen befinden, laut aus; jeder nun, welcher die ausgerufene Nummer auf seiner Karte hat, bedeckt sie mit einem Glasscheibchen. Wer zuerst alle Nummern einer Karte besetzt hat, (oder auch alle Karten) hat das Spiel gewonnen und erhält, wenn Nüsse ausgesetzt sind, diese als Gewinn. Das Spiel ist für wenige Pfennige zu kaufen.

Der schwarze Peter.

Ist als bekannt vorausgesetzt. Die Karten dazu müssen vor dem Austeilen tüchtig gemischt werden. Derjenige, welcher den schwarzen Peter behält, bekommt mit einem angebrannten Kork auf die Stirn oder auf die Wange, je nachdem es ausgemacht ist, einen schwarzen Strich.

Einige leichte und interessante Spiele.

Gänsespiel, Affenspiel, Jahrmarktspiel, Nußknacker- und Festungsspiel eignen sich sehr für Kinder und sind überall käuflich. Da diesen Spielen immer eine Erklärung beigelegt ist, so ist eine solche hier nicht notwendig.

Tipp.

Jeder Spieler setzt eine bestimmte Anzahl Nüsse oder Bohnen ein, welche in der Mitte des Tisches auf einen Haufen gelegt werden. Der erste Spieler bückt sich unter den Tisch, während der Nachbar zur Rechten eine bestimmte Nuß antippt. Nun kommt der erste Spieler wieder unter dem Tisch hervor und nimmt so lange eine Nuß nach der andern vom Haufen weg, bis er die vom Nachbar bezeichnete Nuß berührt und greift. Dieser ruft „Tipp!" und ein anderer kommt an die Reihe. Auch genügt, anstatt unter den Tisch zu kriechen, ein bloßes Umdrehen.

Gerade oder Ungerade (Paar oder Unpaar).

Einer läßt den andern raten, ob er eine gerade oder ungerade Zahl Nüsse (Bohnen) in der Hand halte, indem er fragt: „Gerad oder Ungerad?" Errät es der andere, so bekommt dieser sie; trifft er nicht, so muß derselbe eine Nuß hinzulegen. Bei einer großen Zahl Kinder kann es auch der Reihe nach geschehen.

Rat, in welcher Hand?

Man hält beide Hände auf den Rücken, in der einen Hand befinden sich Nüsse, in der andern aber nicht; während nun beide

Hände gleichförmig zugehalten werden, fragt man: Rat, in welche Hand? Errät der betreffende Spieler die richtige Hand, so bekommt dieser alle Nüsse, welche sich in derselben befinden.

Das Greifspiel.

Aus einem Teller, welcher bis obenhin voll Nüsse ist, greift jeder Spieler soviel, als er mit 3 Fingern fassen kann und legt sie vor sich auf den Tisch. Jeder schreibt die betreffende Zahl vor sich hin und legt die Nüsse wieder in einen besonderen Teller, welcher die Spielkasse bedeutet. Jetzt wird der Reihe nach gewürfelt: Wer 1 oder 6 wirft, gewinnt drei Stück, wer 2 oder 4 wirft, bekommt 2 oder 4 Nüsse, wer eine ungleiche Zahl wirft, (3 oder 5) muß 6 Stück einzahlen und wer den Würfel unter den Tisch fallen läßt, muß 12 einlegen. Jedesmal muß beim Würfeln gesprochen werden: Mit Gunst! Wer dies vergißt, muß auch 3 Stück einlegen.

Zahlenstreichen.

Zwei Kinder haben bei diesem Spiele eine gemeinschaftliche Schiefertafel. Auf derselben steht die Zahlenreihe von 1—10. Jedes Kind erwählt sich eine Zahl von dieser, schreibt sie hin und verdeckt sie mit der Han dso, daß es der andere Spieler nicht sieht und auch nicht weiß, welche es ist. Angenommen, A habe 3; B 5. Jetzt durchstreicht abwechselnd jeder der Spieler eine Ziffer in der Reihe von 1—10. Angenommen, B habe beim zweitenmale die Ziffer 3 durchstrichen, so ruft A: Ich bin aus! und zeigt ihm die Ziffer 3 unter der Hand, schreibt nun eine Null dabei, so daß er nun 30 hat. Nun beginnt der zweite Gang in derselben Weise. Die Ziffer 10 gibt 100. Wer zuerst eine bestimmte Summe, etwa 500 oder 1000, je nachdem es vorher ausgemacht worden ist, erreicht hat, hat das Spiel gewonnen.

Bock, wie viel Hörner hab' ich?

Dieses Spiel erfordert nur drei Spieler. Derjenige, welcher den Bock darstellt, stellt sich ganz gebückt hin, mit den Händen auf die Knie gestützt. Der zweite Spieler, den Frosch vorstellend, setzt sich reitend auf dessen Rücken. Der dritte Spieler, der Richter, steht dem zweiten zur Seite. Der Reiter hebt nun eine beliebige Anzahl Finger in die Höhe und fragt: Bock, wie viel Hörner hab' ich? Der Bock rät nun. Errät er es richtig, so muß der Frosch herabspringen und jetzt Bock sein; errät er es nicht, so muß er weiter raten. Der Richter ruft nur: Falsch! oder Richtig!

Sultanspiel.

Zu diesem Spiele braucht man nur einen Würfel. Wer zuerst 6 wirft, ist Sultan. Dieser schreibt nun den andern einen Wurf vor, welchen sie werfen müssen. Treffen sie, so zahlt der Sultan den betreffenden Satz; treffen sie nicht, so müssen sie den Satz bezahlen, z. B. 2 Nüsse. Trifft einer 6, so ist er Sultan, und der bisherige Sultan ist abgesetzt und muß das Doppelte zahlen.

Rentmeister.

Jeder Spieler schreibt vor sich auf den Tisch oder auf ein Blättchen Papier die Zahlen von 3—8. Jeder würfelt nun der Reihe nach 6 mal hintereinander und schreibt jedesmal den Wurf ganz beliebig hinter eine der obenstehenden Ziffern und multipliziert mit dieser. Zum Schlusse rechnet jeder seine Posten zusammen und wer nun die höchste Summe aufweist, hat gewonnen.

Die Finke berupfen.

Es wird auf den Tisch eine Figur gezeichnet, welche 11 Quadrate enthält, in welchen die Zahlen von 2—12 geschrieben stehen. Der erste Spieler beginnt nun das Spiel, indem er mit 2 Würfeln wirft. Die Zahl, welche er wirft, hat er auf der Zeichnung zu besetzen. Trifft es sich, daß ein Spieler eine schon besetzte Zahl wirft, so gewinnt er dasjenige, was auf dieser Zahl gesetzt steht, und zugleich hat er als Gewinner das Recht, noch einmal zu werfen, bis er ebenfalls eine unbesetzte Zahl wirft, die er zu besetzen hat. Die Zahl 7 heißt das Stockhaus und dieses wird nun immer mit einem Nüßchen besetzt, darf auch niemals geleert werden. Wer jedoch 2 oder 12 wirft, berupft die ganze Finke. Ist dies nun der Fall, und der nachfolgende Wurf gibt wiederum 2 oder 12, so muß der Werfer die ganze Zeichnung besetzen.

Das Nullenspiel.

Die Kinder haben auf ihrer Schiefertafel eine Menge Nullen stehen, in einer bestimmten Figur. Der eine spricht zu dem andern: Ziehe von hier nach dort, dann dort hin u. s. w. Der betreffende muß darauf sehen, daß er sich für später nicht den Weg versperrt. Das Spiel ist in den meisten Gegenden bekannt.

Tik, tak, tor.

Auf der Schiefertafel werden eine Menge kleiner Quadrate gezogen. Gewöhnlich sind nur 2 Spieler bei diesem Spiele be-

teiligt. Der eine Spieler nimmt die Ziffer 1, der andere beispielsw. die Ziffer 2. Die Aufgabe der Spieler ist nun, dahin zu streben, 3 Ziffern (in einer Reihe) nebeneinander zu bekommen, worauf derselbe unter den Worten „Tik, tak, tor" dem andern eine Ziffer wegwischen und an diese Stelle seine hinschreiben darf. Angenommen A schreibt 1, so schreibt B 2 daneben. A schreibt wieder 1 unter seine erste 1. B merkt nun, daß A zuerst 3 gl. Ziffern nebeneinander bekommt; er sucht dieses jetzt zu verhindern, indem er seine Ziffer 2 unter die zweite 1 setzt u. s. w. Wenn nun die ganze Schiefertafel voll von Ziffern steht, so hat derjenige gewonnen, welcher die meisten Ziffern besitzt.

Fingerraten.

Ein Kind legt seinen Kopf in den Schoß eines sitzenden Kindes, doch so, daß das Gesicht verdeckt ist. Das sitzende Kind gibt dem vor ihm knieenden einen leichten Schlag auf den Rücken, hält einen oder mehrere Finger in die Höhe und fragt: Wie viel Finger sind in der Höhe? Rät dieses richtig, so wechseln beide Kinder, andernfalls muß es noch einmal raten.

Herr Amtmann, Herr Amtmann (Gerichtshof).

In eine Mütze oder in einen Hut kommen so viele zusammengefaltete Zettel, als Teilnehmer am Spiele sind. Auf sechs Zetteln sind folgende Namen geschrieben: König, Amtmann, Diener, Kläger, Schläger, Dieb, die übrigen sind leer. Jeder der Mitspielenden zieht einen Zettel. Der Amtmann setzt sich mit seinem Diener und dem Könige an den Gerichtstisch. Nun meldet sich der Kläger, trägt seine Sache vor und spricht: „Herr Amtmann, Herr Amtmann, ich klage Dir was." Dieser spricht: „Was klagst du mir denn?" Der Kläger spricht: „Mir ist gestern eine Kuh gestohlen worden." Der Amtmann spricht: „Wer hat das gethan? Kl.: „Der Dieb". Amtmann: „Wer ist der Dieb?" Kl.: „Einer unter diesen Dreien!" Amtm.: „Such mir den heraus!" Der Kläger bezeichnet aufs Geratewohl einen aus dem Kreise als Dieb. Der Beschuldigte tritt vor und beweist seine Unschuld dadurch, daß er dem Gerichtshof einen leeren Zettel vorlegt. Für die ungerechte Beschuldigung wird der Kläger bestraft durch einen leichten Schlag auf den Rücken. Darnach wird er abermals angewiesen, den Dieb ausfindig zu machen. Trifft er glücklich denselben, so wird dieser verurteilt und bestraft. Der Amtmann spricht zum König: „Wieviel Schläge soll er haben?" Dieser bestimmt die Anzahl der Schläge, kann ihn aber auch frei-

lassen. Der Schläger hat die Strafe mit der flachen Hand, oder mit dem Plumpsack auszuteilen.

Manche der angeführten Spiele werden auch gern von den Schulkindern in der Pause, besonders an ungemütlichen Wintertagen, gespielt.

Mehr für Erwachsene sind folgende Spiele:

Das Halmaspiel.

Dasselbe ist in Spielwarenhandlungen käuflich. Es können bei diesem entweder 2 oder 4 Personen mitspielen. Die Aufgabe eines jeden Spielers ist, seine eigenen Knöpfe so schnell wie möglich in das Lager seines Gegners zu bekommen; wem es gelingt, ist Sieger. Der Spieler darf seine Knöpfe nur auf die schwarzen Felderchen schieben; wo es ihm möglich ist, darf er über seine eigenen und über die seines Gegners hinwegspringen oder hüpfen, muß jedoch beachten, daß er niemals 2 überspringen darf, einen einzelnen Knopf aber so oft hintereinander, als es möglich ist. Ein ähnliches Spiel, aber nur für 3 Personen bestimmt, ist

Das Triospiel.

Auch hierbei haben die Spieler ein bestimmtes Feld, so schnell wie möglich, mit ihren Knöpfen zu besetzen. Auch können diese 2 Spiele von größeren Kindern gespielt werden.

Zum mutigen Ritter.

Auf den Tisch zeichnet man ein Hufeisen oder einen Halbbogen, teilt ihn in 30 Abschnitte und versieht dieselben mit Nummern. Nun nimmt man einen Würfel zur Hand und wer zuerst 6 wirft, beginnt das Spiel. Es wird immer links herum geworfen, mit je einem Wurf. Wer auf einen bereits von einem andern besetzten Platz durch die geworfene Zahl kommt, verdrängt diesen, der wieder von vorn anfangen muß. Die Ziffern 10 und 20 gelten als Stationen, und wer auf eine solche kommt, muß selber von 10 zu 10 zur nächsten Station zurück, von 10 auf 0, von 20 auf 10; wer über 30 wirft, muß auf 20 zurück. Wer zuerst auf 30 kommt, denn es wird immer von der vorher besetzten Zahl weiter gezählt, hat gewonnen.

Das Putzen.

Auf einen Tisch, um welchen die Spieler sitzen, wird ein nicht allzugroßer Kreis gezeichnet. Von diesem aus wird nach jedem Spieler hin ein Strich gezogen. Von jedem wird nun

(der Reihe nach rechts herum) mit 3 Würfeln ein Wurf gethan. Die Augen werden von einem jeden gemerkt und derjenige, welcher von allen die wenigsten Augen geworfen hat, bekommt (einen Punkt an oder) einen kleinen Querstrich durch seinen Strich. Auf diese Weise geht das Spiel weiter, bis eine Person 10 Striche hat. Von jetzt ab wird die höchste Augenzahl gemerkt und derjenige, welcher sie geworfen hat, kann ein Strichelchen weglöschen. Wer zuerst mit seinen Strichelchen fertig ist, hat gewonnen. (Wenn ein Einsatz da war, bekommt er denselben.)

Man kann auch denjenigen, der zuletzt mit seinen Strichen fertig geworden ist, dazu verurteilen, irgend ein Pfand zu geben.

Die Spinne.

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2—12 auf ein Blatt Papier, und die Zahl, die er mit zwei Würfeln wirft, darf er so lange löschen, als er nicht eine zweite wirft, die schon gelöscht ist, worauf der Nächste links herum an die Reihe kommt. Wer zuerst die zehn Zahlen durchstrichen hat, hat das Spiel gewonnen, wer zuletzt fertig wird, hat verloren Man kann auch bestimmen, daß die Zahl 7 ausgelassen wird, wer jedoch eine 7 wirft, bekommt einen Strich und gibt die Würfel weiter.

Stumme Jule.

Auf der Schiefertafel oder auf einem Blatt Papier wird eine so große Elipse gezogen, daß der kurze Griffel oder Bleistift eben hineingelegt werden kann. Die Spieler sitzen um die Tafel herum. Es darf während des Spiels kein Wort gesprochen werden; nur dann ist es erlaubt, wenn derjenige, der etwas vorzubringen hat, sich dabei erhebt. Wer ein Wort sagt, ohne dabei aufzustehen, dem wird die Zahlenreihe ausgelöscht und derselbe hat wieder von vorn zu beginnen. Jeder wirft zunächst mit zwei Würfeln einmal; wer die meisten Augen hat, beginnt das Spiel. Jeder hat mit den Würfeln eine Zahlenreihe von 1—12 aufwärts und dann wieder eine andere von 12—1 abwärts zu bilden. Angenommen, der erste Spieler würde beim ersten Wurf 2 u. 5 werfen, so würde ihm dies nichts helfen und der folgende Spieler wäre an die Reihe. Wirft dieser nun 1 und 3, so schreibt er 1 an die Ellipse, darf aber dabei nicht vergessen, den Griffel oder Bleistift in die Ellipse zu legen; denn sonst hätte jeder andere Spieler das Recht, ihm wieder die Zahl, die er geschrieben hat, auszulöschen, und er müßte für diesmal aufhören und beim zweiten Gange wieder von neuem beginnen. Angenommen, der zweite Spieler hätte beim zweitenmal

2 und 3 geworfen, so schriebe er jetzt unter die 1 noch 2 und 3. In dieser Weise geht das Spiel fort. Wer zuerst 12 hat, kann jetzt abwärts von 12—1 würfeln, indem er in der bestimmten Reihenfolge die geworfenen Augen streicht. Angen., er würfe 6 und 6, so macht er einen kleinen Strich durch die Zwölf, hätte er beim zweitenmal das Glück, 5 und 6 zu werfen, so könnte er 11 streichen, würfe er aber darauf 2 und 6, so könnte er noch keine Ziffer streichen und müßte bis zum nächsten Gange warten. Wer von den Spielern wieder zuerst bis 1 gewürfelt hat, macht einen langen Strich durch sämtliche Ziffern und legt den Griffel wieder in die Ellipse, worauf der betreffende vom Spiele befreit ist. Wer den Würfel vom Tische fallen läßt, bekommt ebenfalls die Ziffern wieder ausgelöscht. Das angeführte Spiel macht viel Vergnügen bei Alt und Jung.

III. Gesellschaftsspiele.

A. Für Kinder und Erwachsene.

Hast'n lahmen Peter nicht gesehen?

Einer aus der Gesellschaft fragt einen zweiten Spieler, der einen Reisenden vorstellt: Hast'n lahmen Peter nicht gesehen? Dieser bekommt zur Antwort: Ja! Worauf der erste Spieler wieder fragt: Wie sah er aus, und was macht er? Auf diese Frage darf der Reisende keine Antwort geben, sondern macht hinkend allerlei Gebärden und Bewegungen. So oft der Fremde etwas anders macht, hat jeder aus der Gesellschaft es nachzuahmen.

Das Steinchen = (Thaler) suchen.

Alle Spieler sitzen im Kreise und halten die Hände auf den Rücken. In der Mitte steht der Sucher; während dieser einen Augenblick seine Augen verdeckt, wird ein Geldstück (Stein, Ring oder Schlüssel) unter die im Kreise sitzenden Spieler weitergegeben. Jeder Spieler gibt sich den Anschein, als habe er den Gegenstand, indem er möglichst täuschend dem Nachbar denselben zusteckt. Der Sucher hat die Aufgabe, das Versteckte zu suchen; er muß genau auf die Mienen und Bewegungen achten, welche bei den Spielern wahrzunehmen sind. Vermutet er bei irgend einer Person das Gesuchte, so ergreift er deren Hände oder Arme, sofort hört jede Bewegung im Kreise auf, und der Berührte zeigt seine Hände vor. Ist das Gesuchte nicht bei dieser Person zu finden, so muß er weiter suchen. Diejenige Person, bei welcher der versteckte Gegenstand sich findet, tritt an des Suchers Stelle.

2. Form. Die im Kreise sitzenden Spieler haben die Hände im Schoße, als hätten sie darin etwas verborgen. Einer von ihnen hat einen Ring oder sonst etwas. Der Sucher ruft den Namen eines Spielgenossen auf, bei dem er den Gegenstand vermutet. Dieser hebt die Hände hoch. Ist es dem Sucher dreimal nicht gelungen, so klatschen alle Spieler dreimal in die Hände und bestimmen einen andern zum Suchen. Es kann auch ein Pfand gegeben werden.

Es brennt.

Einer von den Spielern verläßt das Zimmer und von den andern wird während dessen ein Gegenstand, der gesucht werden soll, z. B. ein Taschentuch, versteckt. Sobald der Hinausgegangene wieder ins Zimmer gerufen worden ist, fängt er an, den versteckten

Gegenstand zu suchen. Kommt er ihm nahe, so kann gerufen werden: Es brennt! Entfernt sich aber der Sucher, so wird gerufen: Es ist kalt! Hat er den Gegenstand endlich gefunden, so wird ein anderer zum Sucher bestimmt.

Markus und Lukas.

In der Mitte des Zimmers oder des Saales steht ein Tisch. Zwei Spieler, Markus und Lukas, denen man die Augen verbunden hat, legen ihre linke Hand auf den Tischrand, während ihre rechte einen Plumpsack hält. Ohne nun die linke Hand vom Tische zu nehmen, gehen beide um denselben herum. Markus ruft: Lukas! Dieser antwortet: Markus! Hat der erstere den Ruf vernommen, so sucht er, wenn er ihm nahe genug zu sein scheint, ihm einen Schlag zu versetzen. Jener weicht natürlich aus und beugt sich unter den Tisch, jedoch ohne die Hand davon abzulassen. Hat Markus einen Schlag bekommen, so ist das Anrufen an Lukas. Hat dieser nun auch von jenem einen Schlag mit dem Plumpsack erhalten, so ist das Spiel aus.

Was bringt die Zeitung?

Die spielenden Personen sitzen in einem Kreise. Einer von ihnen wirft das geballte Taschentuch einer andern beliebigen Person zu, mit den Worten: Was bringt die Zeitung? Die getroffene Person muß nun ein Wort nennen mit der Nachsilbe ung z. B. Versicherung; die zweite Person wirft das Taschentuch einem dritten Spieler zu mit derselben Frage. Wer das verlangte Wort nicht findet, oder ein bereits gesagtes wiederholt, muß ein Pfand geben.

Ich sehe was, das du nicht siehst.

Ein Spieler ruft dem andern zu: „Ich sehe was, das du nicht siehst!“ Dieser fragt: Welche Farbe hat es? oder: Wozu gebraucht man es? oder: Wer verfertigt es? oder: Wo findet man es? u. s. w. Auf diese Fragen muß geantwortet werden, gewöhnlich sind nur 3 Fragen erlaubt. Errät er den Gegenstand nicht, so muß ein Pfand gegeben werden; es darf jetzt der nächstfolgende Spieler fragen und raten und so fort, bis der Gegenstand erraten ist. Wer richtig errät, wird Frager.

Adam hatte sieben Söhne.

Ein Spieler, der Adam vorstellt, steht in der Mitte des Kreises. Alle übrigen Spieler singen: Adam hatte sieben Söhne,

sieben Söhne hatt Adam. Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen sich ins Angesicht und thaten alle so!" Der Adam macht jetzt irgend eine Bewegung, weche alle, mit den Worten: Und thaten alle so! dreimal nachahmen.

Stummes Winken.

Die Spieler sitzen auf Stühlen im Kreise, jedoch muß ein Stuhl mehr vorhanden sein, als Personen da sind. Die links von dem freien Platze sitzende Person, winkt einer andern mit dem Finger, um sie neben sich als Nachbar zu bekommen. Die dadurch ihres rechten Nachbarn beraubte Person winkt wieder eine andere neben sich u. s. w. Wer ein Wort spricht, bezahlt ein Pfand.

Europa hat Ruh.

Sämtliche Spieler, welche um einen Tisch herum sitzen, legen von jeder Hand den Mittelfinger auf den Tisch. Ein Spieler, der von allen gut gesehen werden kann, ist Vorsänger. Er bestimmt, daß immer gesungen wird: „Europa hat Ruh und wenn Europa Ruhe hat, so hat Europa Ruh." Nach der Melodie: „Ich hab mich ergeben." Es muß zuerst die letzte Silbe, dann beim zweiten Gesange die vorletzte Silbe u. s. w. beim Singen weggelassen werden. Dies bezieht sich aber nur auf die Worte: „Europa hat Ruh." Beim Singen werden die Finger, wie beim Taktschlagen, gehoben und wieder auf den Tisch gelegt. Wer die bestimmte Silbe trotzdem singt, muß ein Pfand geben, oder er wird verlacht.

Schenken und Einlogieren.

Jeder schenkt seinem Nachbarn nach der rechten Seite hin einen Gegenstand, indem er ihm dessen Namen leise ins Ohr sagt. Nach der linken Seite hin sagt jeder seinem Nachbar leise ins Ohr den Ort, wo der Gegenstand wohnen oder logieren soll. Zum Schlusse teilt dann jeder den erhaltenen Gegenstand und den ihm angewiesenen Ort der Gesellschaft mit. Es werden sich dann oft die wunderlichsten Zusammenstellungen ergeben.

Mit Erlaubnis, Herr Nachbar.

Ein Mitglied der im Kreise sitzenden Spieler kneift seinem Nachbar zur Rechten mit dem Daumen und Zeigefinger in das Kinn und spricht: Mit Erlaubnis, Herr Nachbar! (Frau Nachbarin.) So gehts der Reihe nach. Beim zweiten Gange wird was anderes ausgeübt. Wer es sich nicht gefallen lassen will,

oder er vergißt „Mit Erlaubnis!“ zu sagen, oder sonst etwas hinzufügt, muß ein Pfand zahlen.

Taschentuchwerfen.

Einer von den im Kreise sitzenden Spielern wirft ein Taschentuch mit einem Knoten einem andern zu und nennt dabei ein Hauptwort. Der andere muß das Tuch schnell auffangen und ein passendes Hauptwort dazu nennen, so daß ein zusammengesetztes Hauptwort entsteht. Sagt der erste Spieler: „Haus“, so ruft der andere schnell „Thür“. Wer sich nicht schnell besinnt, zahlt ein Pfand und wirft dem ersten Spieler das Tuch wieder zu, der es einem andern Spieler zuwirft.

Der Papiermüller.

Die Spielenden sitzen um einen Tisch. Einer beginnt das Spiel, indem er mit dem Zeigefinger der rechten Hand zu klopfen beginnt und zu seinem rechten Nachbar spricht: Holla! Dieser fragt: Wer ist da? Antw.: Der Papiermüller. Der zw. fragt: Was macht er? Antw.: Papier. Der zweite Spieler: Wie macht er's? Antw.: So! Dabei setzt er das Klopfen fort. Der Zweite beginnt ebenfalls zu klopfen und spricht dieselben Worte zum Dritten u. s. w. im Kreise, bis alle klopfen. Niemand darf früher pochen, als bis er vom Nachbar angesprochen wird, aber auch nicht wieder aufhören.

Beim zweiten Rundgange des Gesprächs geschieht das Klopfen mit beiden Zeigefingern, beim drittenmal mit einem Zeigefinger und der flachen Hand, beim viertenmal mit beiden Handflächen, beim fünftenmal mit einem Ellbogen und der Händfläche der andern Hand, beim sechstenmal mit beiden Ellenbogen, beim siebentenmal mit zwei Ellenbogen und zugleich mit einem Fuße, beim achtenmal beide Ellenbogen und beide Füße.

Singschule.

Einer von den Spielern, der Vorsänger, stimmt ein bekanntes Liedchen an, worauf alle einstimmen. Sobald der Vorsänger aber schweigt, müssen alle Spieler schweigen. Wer fortsingt, muß ein Pfand geben.

Alle meine Gesellen, fleißig bei der Arbeit.

Die mitspielenden Personen setzen sich an einen Tisch. Einer der Spieler, der Führer, fängt mit den Zeigefingern auf dem Tische das Klopfen an und spricht: „Alle meine Gesellen, fleißig bei der Arbeit!“ und hebt dabei zwei Finger (von jeder Hand

einen) in die Höhe. Er fährt dann fort: „Die Taube fliegt!" „Die Maus fliegt"! u. s. w. Die Mitspielenden dürfen nur dann zwei Finger in die Höhe heben, wenn wirklich ein Tier genannt wird, das fliegen kann; sie dürfen sich durch den Wortführer, welcher jedesmal die Finger hebt, auch dann, wenn er ein solches Tier nennt, das nicht fliegen kann, nicht irre machen lassen. Wem es geschieht, gibt ein Pfand. Statt „Alle meine Gesellen, fleißig bei der Arbeit!" kann auch gesungen werden: „Alles, was Federn hat, fliegt."

Mäuschen springen lassen.

Einer von den Mitspielern macht aus seinem Taschentuch ein Mäuschen durch mehrfaches Zusammenfalten, was ja fast jedem Kinde bekannt sein wird. Er legt es auf seine linke Hand und schnellt das Mäuschen mit der rechten Hand so fort, daß es aussieht, als ob dasselbe wegspringe. Der Spieler, welcher das Mäuschen besitzt, also zu dem es gekommen ist, läßt es zu einem andern springen. Wer das Mäuschen zu kurz springen läßt oder zum zweitenmale ansetzt, muß ein Pfand geben.

Die drei Fragen.

Derjenige Spieler, dem man die 3 Fragen vorlegen will, geht vor die Thür. Jetzt suchen diejenigen Personen, welche sich im Zimmer befinden, nach einer Frage. Haben sie eine solche ausgedacht, z. B. Willst du nach Hause? so rufen sie dem vor der Thüre stehenden zu: Ja oder Nein? Hat er so drei Fragen mit Ja oder Nein beantwortet, dann tritt er wieder vor die Gesellschaft, und die Fragen mit Beantwortung werden ihm hier vorgelegt. Es macht Kindern viel Vergnügen.

II. Auf die erste Frage muß mit „Ja", auf die zweite mit „Nein", auf die dritte Frage mit „Ich" geantwortet werden können. Wer sich dabei versieht, tritt an die Stelle des Falschbefragten und dieser fragt dann weiter; z. B.: Essen Sie gern Rüben? Ja! Sind Sie ein Feinschmecker? Nein! Wer liebt süße Früchte? Ich!

Die Köchin.

Eine von den mitspielenden Personen wird als Köchin ausgezählt; diese gibt nun allen andern Spielern Namen von Speisen, oder von Küchengerätschaften. Welche Speise, oder welches Gerät von der Köchin ausgerufen wird, muß aufstehen. Bei den Worten: „Die Frau vom Hause macht einen Schmaus," müssen

alle aufstehen und schnell die Plätze miteinander wechseln. Die Köchin sucht auch hierbei schnell einen Platz zu bekommen. Die übrigbleibende Person wird nun Köchin.

Es kann auch bestimmt werden, daß die aufgerufene Person in die Mitte treten und mit der Köchin wechseln muß.

Tellerdrehen.

Die Spieler setzen sich im Kreise auf Stühle, so daß in der Mitte ein möglichst großer Raum bleibt. Sämtliche Personen erhalten der Reihe nach Nummern. Darauf steht ein Spieler, der zu beginnen hat, auf, nimmt einen Holz- oder Zinndeckel, stellt ihn auf den Rand und dreht ihn geschickt auf dem Fußboden herum. Hierbei ruft er irgend eine Nummer, z. B. 10. Diejenige Person, welche die betreffende Nummer erhalten hat, muß nun schnell zuspringen und den sich drehenden Teller noch vor dem Niederfallen mit einer Hand (oder zwei Händen) auffangen. Derjenige Spieler, welcher vorher Nummer 10 rief, geht jetzt auf dessen Platz. Nummer 10 dreht jetzt den Teller von neuem und ruft wieder eine andere Nummer, so geht das Spiel weiter. Wer zu spät hinzuspringt und den Teller nicht mehr rechtzeitig auffangen kann, gibt ein Pfand. Wer am Schlusse des Spieles kein Pfand abgegeben hat, bekommt als Preis einen Apfel oder sonst etwas.

Anstatt der Nummer kann man auch jeder Person den Namen einer Blume geben (oder Mädchen- oder Knabennamen).

Wer hat dich geschlagen.

Alle Mitspieler sitzen zu einem Kreise beisammen. Einer derselben, welcher durch das Los oder Abzählen bestimmt ist, beugt sich mit seinem Gesicht auf den Schoß eines Sitzenden, der ihm mit der Hand die Augen bedeckt. Eine Hand wird dabei auf den Rücken gelegt. Hierauf schlägt ein Mitspieler ihn leicht auf die Hand; während jener die Hand schnell in die Höhe hebt, ahmen die andern dies nach. Nach dem Schlage richtet sich der Knieende sofort auf, um, außer durch das Gefühl, den Schläger durch die Bewegung, Stellung oder den Gesichtsausdruck zu erkennen. Gelingt ihm dies nicht, so muß er aufs neue knieen und raten.

Der Apotheker.

Die Spielgesellschaft setzt sich wieder in derselben Ordnung, wie bei den vorigen Spielen. Eine Person, der Apotheker, steht

in der Mitte und spricht: „Der Apotheker ist da!“ Er ruft hierauf eine Medizin, einen Thee oder sonst etwas, was in der Apotheke zu haben ist. Die Namen, der in einer Apotheke sich befindenden Sachen sind vorher schon unter die Spieler verteilt worden. Ruft er z. B. Benzin! So muß sich diejenige Person, die denselben vorstellt, schnell vom (Sitze) Stuhle erheben, worauf der Apotheker diesen Platz einnimmt. Der Benzin ruft nun: Heftpflaster! Dies wechselt nun solange ab, bis endlich auch der Apotheker wieder hervor muß. Dieser spricht nun: Ihr Büchsen rührt euch! Auf dieses Wort müssen alle Personen aufstehen und ihre Plätze miteinander wechseln. Wer übrig bleibt, tritt in den Kreis. Es kann auch bestimmt werden, daß derselbe ein Pfand bezahlen muß.

Tierstimmen.

Einer der Mitspielenden gibt allen übrigen und auch sich selbst einen Tiernamen, Hund, Kukuck, Katze u. s. w. Derjenige, welcher beginnen soll, ruft irgend einen Tiernamen z. B. Kukuck! Der betreffende Spieler hat sofort mit: Kuckuck! zu antworten und sogleich ein anderes Tier zu rufen, welches antwortet und wieder ein Tier nennt. Jeder Fehler, z. B. wer ein Tier nennt, dessen Name nicht vertreten ist, wird mit einem Pfande bestraft.

Die böse Sieben.

Die Mitspielenden sitzen auf Stühlen. Es wird nun der Reihe nach von 1—100 gezählt, jedoch darf die Zahl 7, sowie jede Zahl, in der 7 vorkommt, wie auch diejenige, in der 7 aufgeht, also ein Vielfaches bildet, nicht genannt werden. An Stelle dieser Zahlen, muß der Zählende jedesmal „brr!“ rufen. Wer dabei einen Fehler macht, gibt ein Pfand.

Es kann auch bestimmt werden, daß man demjenigen, der einen Fehler macht, den Stuhl umwendet, so daß der betreffende Spieler der Gesellschaft den Rücken zukehrt und nicht mehr mitzählen darf, oder daß man die begangenen Fehler mit Strichen notiert, und wer von den Spielern die wenigsten hat, einen Preis erhält.

Der Obstmarkt.

Sämtliche Spjeler sitzen im Kreise. Jeder bekommt nun den Namen einer Obstgattung. Derjenige, welcher beginnt, steht auf und spricht: Äpfel, Äpfel hab ich feil, mein guter Freund hat Kirschen feil. Sogleich muß derjenige, welcher sich Kirschen zum Verkaufe erwählt hat, sprechen: Kirchen, Kirschen hab' ich

feil, mein guter Freund hat Birnen feil, u. s. w. Wer nicht sogleich einfällt, oder eine Frucht nennt, die nicht vorhanden ist, bezahlt ein Pfand. Ist die Zahl der Mitspieler eine große, so wählt man anstatt der Früchte, Blumen.

Die stille Blindekuh.

Die Spielgesellschaft bildet durch Handfassen einen Kreis, der sich nach r. herum bewegt unter dem Gesang eines bekannten Liedes. In der Mitte steht ein Spieler, dessen Augen mit einem Taschentuch verbunden sind, mit einem Stabe in der Hand und stellt die Blindekuh vor. Klopft dieser nun mit seinem Stabe auf den Fußboden, so schweigt der Gesang und der Kreis steht still. Jetzt streckt die Blindekuh den Stab nach irgend einer Person des Kreises aus, welche den Stock ergreifen muß und die erstere hat das Recht, einen dreimaligen Laut zu fordern, wobei die Stimme möglichst verstellt wird. Ist der Laut dreimal gegeben, so muß die Blindekuh raten, welche Person es ist; kann sie es aber nicht, so bleibt sie die Blindekuh, und die Bewegung des Kreises beginnt von neuem. Im andern Falle würde sie frei sein und mit der Person, deren Namen sie richtig riet, ihren Platz wechseln.

Der Sekretär.

Jeder Spieler der Gesellschaft schreibt auf einen Streifen Papier eine beliebige Frage, doch so, daß noch etwas Platz übrig bleibt. Sind sämtliche Fragen fertig, so faltet jeder Mitspieler sein Papier zusammen und legt es in einen Hut, in welchem die Streifen gut untereinander geschüttelt werden. Jetzt nimmt jeder der Reihe nach wieder einen beliebigen Zettel aus dem Hute, liest leise für sich die Frage durch und schreibt eine passende Antwort darunter. Nachdem die zusammengefalteten Papierstreifen wieder eingesammelt worden sind, nimmt der Spielführer eine Frage nach der andern und liest diese mit der Antwort der Gesellschaft laut vor. Das Spiel bereitet viel Vergnügen.

B. Hauptsächlich nur für Erwachsene.

Reise nach Berlin.

Die Spieler setzen sich im Saale auf zwei Reihen mit den Lehnen zusammengestellter Stühle. Einer muß zum Führer, (der das Spiel zu beginnen hat) gewählt werden. Es dürfen aber nur soviele Stühle aufgestellt sein, als außer dem Führer Mitspielende vorhanden sind. Der erstere hat in der rechten Hand einen aufgespannten Schirm, an welchem oben ein Bündel Schlüssel aufgehängt ist. Der Führer erwählt sich eine Dame, wenn solche vorhanden sind, stimmt ein bekanntes Liedchen an und macht einen Umzug. Alle Herren erheben sich, suchen eine Dame als Begleiterin zu gewinnen und marschieren so zu Paaren dem Führer nach. Plötzlich wirft dieser seinen Schlüssel weg und jeder der Mitspieler sucht so schnell wie möglich einen Platz zu bekommen. Derjenige, welcher jetzt übrig bleibt, wird bei der Wiederholung des Spieles Führer. Ist eine Dame übrig geblieben, so wählen sämtliche einen Herrn zu ihrem Begleiter. Dieses Spiel macht oft viel Vergnügen.

Das Fragen- und Antwortenspiel.

Die Kärtchen, welche Fragen und Antworten enthalten, sind in jedem Spielwarengeschäft für wenig Geld zu bekommen.

Die vier Elemente.

Alle Teilnehmer dieses Spieles sitzen in einem Kreise beisammen. Ein Mitglied der Gesellschaft wirft ein leichtgeballtes Taschentuch einem andern in den Schoß und nennt dabei eins der vier Elemente (Erde, Wasser, Luft, Feuer). Der Empfänger des Taschentuches muß sogleich mit dem Namen eines Tieres antworten, das in dem ihm zugerufenen Elemente lebt. So rasch als möglich wirft dieser Spieler darauf das Taschentuch einem andern zu und nennt wieder ein Element. Wer ein Tier nennt, das nicht in dem genannten Elemente lebt, oder wer Feuer einem Spieler zuruft, bezahlt ein Pfand.

II. Einer der Mitspielenden befindet sich im Kreise, wirft ein leicht geballtes Taschentuch einem andern in den Schoß und nennt dabei eins der Elemente. Der Empfänger des Taschentuches muß sogleich mit dem Namen eines Tieres antworten, das in dem ihm zugerufenen Elemente lebt und wirft dem in der Mitte des Kreises stehenden das Taschentuch wieder zu. So

geht das Spiel weiter. Wer kein Tier so schnell zu finden weiß, ein falsches nennt, oder welches schon genannt worden ist, bezahlt ein Pfand und tritt in die Mitte des Kreises, während der Fragende sich an seinen Platz setzt. Ruft aber der Spieler in der Mitte des Kreises: Feuer! so wechseln alle ihre Plätze. Wer dabei keinen Platz erhält, muß in die Mitte des Kreises.

Morra.

Zwei Personen sitzen oder stehen einander gegenüber; beide heben je eine Hand mit gebogenen Fingern in die Höhe, strecken und beugen blitzschnell einige Finger, indem sie gleichzeitig die Zahl der gestreckten Finger von sich und dem Gegner nennen (oder mit „gerade“ oder „ungerade“ bezeichnen). Wer es trifft, gewinnt. Rieten beide richtig, oder irrten beide, so hebt es sich auf und zählt Null. Streckt z. B. A 3, B 4 Finger empor, und A schätzt die gehobenen Finger von B nur auf 3, hat selbst auch nur drei gestreckt und ruft deshalb 6; spricht aber B 7, so hat dieser gewonnen. Nennen der Zahl und das Emporheben muß gleichzeitig geschehen. Dieses Spiel ist sehr verbreitet.

Das Protokollschreiben.

Dieses Spiel eignet sich in einer Gesellschaft, die aus gleichviel Herren und Damen besteht. Es werden so viele Papierstreifen geschnitten, als Personen sich an dem Spiele beteiligen. Die Damen schreiben auf ihren Streifen einen Herrennamen, die Herren auf ihren Streifen den Namen einer Dame. Nachdem dies geschehen ist, knickt jeder seinen Streifen oben soweit um, daß der Name verdeckt ist. Herren und Damen wechseln nun ihre Streifen. Die Herren schreiben nun wieder den Namen einer Dame und diese wieder einen Herrennamen. Ist die Anzahl der Damen nicht gleich der Anzahl der Herren, so schreiben sämtliche Spieler zuerst alle einen Herrennamen, nachdem sie nun gewechselt, einen Damennamen. Es sei noch bemerkt, daß bei jedem Namen auch zugleich eine Eigenschaft geschrieben werden muß. Nachdem wieder jeder Streifen abermals geknickt worden ist, werden dieselben gewechselt. Keiner der Gesellschaft darf unter die Falten sehen. Jetzt wird die Frage auf jedem Streifen beantwortet: Wo treffen sie sich? (z. B.: Auf der Straße). Ist dies geschehen und das Papier abermals gefalten oder geknickt, so wird gewechselt. Nun wird beantwortet: Was sagte er? (z. B. er sagte: Guten Tag!); nachdem wieder gewechselt worden ist, heißt die folgende Frage: Was sagte sie? (z. B.: Ich gehe mit dir zur Stadt). Die letzte Frage, die jeder auf seinem Papierstreifen zu beantworten

hat, heißt: Was wird daraus? (z. B.: eine gute Freundschaft). (Nach jeder Frage muß natürlich gewechselt werden). Nun werden die Streifen vom Spielführer gesammelt und die Protokolle vorgelesen, was den Zuhörern sehr viel Unterhaltung verschafft.

Der Wahrheitsspiegel.

Dieses Spiel ist ähnlich dem vorigen. Jeder aus der Gesellschaft erhält ein Stück Papier, schreibt obenhin seinen Namen, biegt aber den Rand soweit um, daß der Name verdeckt ist. Der Spielführer sammelt nun alle Papiere im bunten Durcheinander ein und verteilt sie dann wieder. Jeder sieht nun unter den umgebogenen Rand, um den Namen zu erfahren und schreibt dann ein Urteil über diese Person darunter. Darauf werden die Blätter wieder eingesammelt, abermals verteilt und ein zweites Urteil darunter geschrieben, bis alle Mitspielenden über jede Person ihr Urteil abgegeben haben. Dann endlich bringt der Spielführer diese Papiere zur Verlesung.

Die Post.

Alle Personen bei diesem Spiele sitzen im Kreise auf bezeichneten Plätzen. In der Mitte steht einer der Spieler, welcher den Reisenden vorstellt. Sämtliche Personen wählen Städtenamen, die sie laut nennen müssen. Der Reisende fragt nun einen der Mitspielenden: Wohin soll ich reisen? Dieser gibt zur Antwort zwei Städtenamen, z. B.: Von Köln nach Berlin. Der Reisende zählt nun, in der Kreismitte stehend: Eins, zwei, drei! In dieser Zeit wechseln nun die Träger dieser beiden Ortsnamen schnell ihre Plätze, hüten sich aber vor dem Reisenden; denn dieser ist bemüht, auch rasch einen der freien Plätze zu erreichen. Wer keinen Platz bekommt, ist Reisender; dieser reist nun weiter, indem er abermals zum Plätzewechseln auffordert.

Blümchenraten.

Der Spielführer wählt sich irgend eine beliebige Blume, deren Namen er aber der Gesellschaft nicht sagt; von derselben gibt er nun jedem Mitspieler der Reihe nach eine Eigenschaft an. Aus diesen Angaben haben nun die Spielenden der Reihe nach diese Blume zu erraten. Wer sie errät, wird Blumenfreund und stellt jetzt seinerseits wiederum Aufgaben.

Fünkchen lebt noch.

Ein glimmendes oder brennendes Streichhölzchen wird in der Spielgesellschaft im Kreise herumgereicht. Wer es in der

Hand hält, muß schnell sprechen: Fünkchen lebt noch! Erst nachdem er dies gesprochen hat, darf er das Streichhölzchen weiter geben. In wessen Hand nun dasselbe erlischt, der muß ein Pfand geben.

Ringlein, du mußt wandern.

Die Spielenden sitzen oder stehen im Kreise. Sie halten mit beiden Händen eine Schnur, die mit den Enden zusammengebunden ist und an der ein Ring sich frei hin- und herschieben läßt. Ein Spieler, der Sucher, steht außerhalb des Kreises. Das Spiel beginnt damit, daß alle Anwesenden singen: Ringlein, du mußt wandern, von einem Ort zum andern; eins, zwei, drei, das Ringlein ist vorbei. Während dessen wird der Ring, der von den Händen der Mitspieler zugedeckt ist, weiter geschoben. Bei dem letzten Wort „vorbei" halten alle die Hände ruhig, und der Sucher, der scharf beobachtete, nennt nun den Namen desjenigen Spielers, in dessen Händen er den Ring vermutet. Findet sich derselbe bei diesem, so tritt der Betreffende, bei dem er entdeckt wurde, an seine Stelle. Wer dreimal falsch geraten hat, gibt ein Pfand. (Dieses Spiel ist sehr interessant.)

Russische Motion.

Sämtliche Personen bei diesem Spiele sitzen auf Stühlen, welche abwechselnd mit den Lehnen nach entgegengesetzten Richtungen stehen. Die Spielschar singt ein Lied, oder einer derselben spielt ein Musikstück. Alle erheben sich, und während der Musik zieht die Schar mit Handfassung unter Anführung des Spielleiters um die Stühle und in verschiedenen Linien durch das Zimmer oder den Saal. Inzwischen wird ein Stuhl weggenommen. Plötzlich schweigt die Musik und nun eilen alle nach den Stühlen, um einen Sitz zu gewinnen. Der übrigbleibende Spieler muß sich seitwärts stellen. Wieder beginnt die Musik und alle erheben sich sofort; abermals wird ein Stuhl weggesetzt und derjenige, welcher beim Schweigen der Musik keinen Platz bekommt, muß sich seitwärts stellen. So geht das Spiel weiter, bis der letzte Spieler, als Sieger, übrig bleibt.

II. Dieses Spiel kann auch in anderer Form ausgeführt werden. Die Personen sitzen mit Ausnahme des Spielleiters auf Stühlen, die mit den Lehnen gegeneinander in zwei Reihen stehen. Der Spielleiter geht umher und fordert durch einen leisen Schlag die Mitspielenden zur Nachfolge auf. Sind alle am Umzuge beteiligt, so spricht jener: „Wir müssen eilen; es ist schon spät, es schlägt schon eins, zwei, drei!" Dabei setzt er sich eilends auf einen

Stuhl, während die andern seinem Beispiele folgen. Wer keinen Stuhl erhält, muß austreten. Der weitere Fortgang ist wie bei der ersten Form.

Jakob lacht.

Die Spielgesellschaft sitzt im Kreise auf Stühlen. In der Mitte steht ein einzelner Spieler, der Herr, mit einem Plumpsack in der Hand. Jeder der im Kreise Sitzenden bekommt von dem Herrn den Namen eines Handwerkers, nur zwei bekommen solche nicht, diese heißen Jakob und Christian. Der letztere weint, während der erstere lacht. Der Herr gibt nun dem Jakob einen Schlag mit dem Plumpsack und fragt dabei: „Jakob, warum lachst du?“ Jakob antwortet: „Weil Christian weint.“ Der Herr spricht nun: „Christian, warum weinst du?“ Dieser antwortet: „Weil mir der Schneider den Rock nicht fertig gemacht hat.“ Der Herr fragt nun zornig den Schneider, warum er den Rock nicht gebracht hat, und dieser klagt wieder einen andern an, z. B. der Schmied hat mir das Bügeleisen nicht gebracht, oder der Metzger hat Knochen gebracht statt Fleisch; so geht das Spiel fort. Kann jemand sogleich nicht antworten, so spricht er: „Weil Jakob lacht,“ oder: „Christian weint.“ Der Herr springt dabei mit seinem Plumpsack auf und schlägt den Angeklagten so lange, bis er eine andere Antwort gibt und treibt ihn dabei um den Kreis herum. Ebenfalls geschieht dies, wenn einer eine falsche Antwort gibt; z. B. Der Bäcker hat das Mehl nicht gemacht.

Streichholzgeben.

Einer von der in der Runde sitzenden Gesellschaft nimmt ein Streichholz, faßt es mit dem Daumen und Zeigefinger und gibt es seinem Nachbar zur Rechten, der es ebenso fassen und weitergeben muß. Geht das Streichholz zum zweitenmal im Kreise rund, so faßt der Spielleiter es jetzt anders an, z. B. mit dem Mittel- und Zeigefinger. Jeder der Gesellschaft hat es so anzufassen und weiterzugeben, wie der Spielleiter es vormacht. Wer einen Fehler begeht, bezahlt ein Pfand.

Vornamenspiel.

Einer aus der Spielgesellschaft beginnt das Spiel damit, daß er irgend den Anfangsbuchstaben eines Vornamens nennt; z. B. L. Der Nachbar zur Linken nennt darauf einen Buchstaben, der zu L paßt, z. B. u; der nächste Spieler abermals einen, der zu beiden paßt, z. B. i u. s. w., bis ein ganzer Name fertig

ist, den (sobald der letzte Buchstabe von seinem Vordermann genannt worden ist) derjenige schnell sagen muß, der an die Reihe kommt. Wer keinen passenden Buchstaben findet oder einen Buchstaben nennt, welcher nicht zu dem vorhergehenden paßt (wobei der Nächstfolgende das Recht hat, ihn leise zu fragen, zu welchem Namen der von ihm genannte Buchstabe die Fortsetzung sein soll) muß ein Pfand geben.

Wie gefällt dir dein Nachbar.

Die Spielgesellschaft sitzt in einem Kreise auf Stühlen, einer aber, der in der Mitte des Kreises steht, hat keinen Stuhl, geht vielmehr umher und fragt den einen oder den andern: Wie gefällt dir dein Nachbar? Antwortet dieser: Gut! so muß er zu einem andern gehen und dieselbe Frage stellen. Erwidert einer ihm: Mein Nachbar zur Linken gefällt mir nicht! so fragt er weiter: Wen wünschest du statt dessen zu deinem Nachbar? Der Gefragte nennt nun den Namen der gewünschten Person. Hierauf zählt der Fragesteller: eins, zwei, drei! in welcher Zeit die betreffenden Personen ihre Plätze zu wechseln haben. Bei dieser Gelegenheit ist der Fragende bemüht, einen der im Augenblick des Wechselns frei werdenden Stühle für sich in Anspruch zu nehmen. Gelingt es ihm, so wird derjenige Frager, der seinen Platz verlor.

Mein Nachbar gefällt mir.

Der Reihe nach sagt ein Spieler zum andern: „Mein Nachbar gefällt mir" und gibt 1. die Ursache an, z. B. weil er mich besucht, 2. die Speise, z. B. ich gebe ihm täglich ein Stück Zucker; 3. den Ort, z. B. werde ihn nach Köln schicken, 4. den Gegenstand, den er ihm auf die Reise mitgibt, z. B. und gebe ihm einen Sonnenschirm mit auf die Reise. Der zweite fährt ebenfalls in dieser Weise fort, darauf der dritte u. s. w., bis alle dran gewesen sind. Wer stecken bleibt, gibt ein Pfand.

Salzschneiden (Mehlschneiden).

Die Personen, die sich am Spiele beteiligen, sitzen um einen Tisch herum, auf welchem ein Teller mit einem Häufchen Salz oder Mehl steht. Am besten ist es, wenn man das Salz oder Mehl fest in das Trinkglas eindrückt, dann dasselbe mit der Füllung umstürzt, durch Klopfen davon ablöst und dann abhebt. Jetzt nimmt man einen Ring (oder ein Geldstück) und drückt denselben senkrecht hinein. Nun schneiden die Personen der Reihe nach mit einem Messer kleinere oder größere Stücke von dem

Häufchen ab. Der Spieler nun, bei welchem der bloßgelegte Gegenstand durch Einsturz der Unterlage umfällt, muß ihn mit dem Munde herausholen zur Ergötzung der Mitspieler.

Das wogende Meer.

Eine Person stellt das Meer vor, die übrigen bekommen Namen von Fischen (oder auch anderen Seetieren) und setzen sich im Kreise auf Stühle, die mit den Lehnen aneinander gestellt sind. Das Meer, (nämlich der Spieler, welcher keinen Sitz hat) umgeht den Kreis und ruft nach Belieben Fische beim Namen, welche ihm sogleich folgen und alle seine Bewegungen nachahmen, die es zu den Worten: „Das Meer geht hoch, die Wellen schlagen empor, der Sturm bricht los, der Wind wendet sich" u. s. w. ausführt. Wenn es heißt „der Wind wendet sich", so machen alle Spieler kehrt. Sobald das Meer sagt: „Das Meer ist ruhig!" muß jeder einen Stuhl zu gewinnen suchen. Wer keinen bekommt, (da nämlich ein Stuhl weniger da ist, als Personen mitspielen) muß die Rolle des Meeres übernehmen und ein Pfand geben.

Das Gebärdenspiel.

Einer der Spielgesellschaft geht der Reihenfolge nach von einem zum andern Spieler und fragt: Haben Sie Hunger? oder: Wie machen es die Vögel, wenn sie fliegen? u. s. w. Auf alle diese Fragen darf aber nicht mit Worten, sondern nur mit Mienen oder Gebärden geantwortet werden. Ein Fehler wird mit einem Schlag oder Pfande bestraft.

Das stumme Konzert.

In der Mitte steht der Dirigent mit einem Taktstock. Jeder übrige Mitspielende wählt sich ein Musikinstrument und ahmt mit den Händen und den Fingern die betreffende Bewegung stumm nach. Sobald der Dirigent den Takt zu schlagen beginnt, spielt jeder sein Instrument. Der Dirigent kann aber auch abwechselnd mit dem Taktgeben eins der erwählten Instrumente spielen lassen. Dann führt er eine solche Gebärde aus, dessen Instrument eben der Dirigent durch die Bewegung der Hände angibt. Gibt er aber wieder den Takt an, so müssen sogleich alle einfallen. Wer nicht sogleich einfällt, sobald der Dirigent das Gebärdenspiel seines Instrumentes ausführt, oder wer die Bewegung noch fortmacht, wenn der Dirigent schon ein anderes Instrument spielt, gibt ein Pfand.

Die Tauben auf dem Acker.

Jeder Mitspielende wählt sich irgend eine Frucht, welche auf dem Felde wächst: Gerste, Bohnen u. s. w. Einer fängt an: „Meine Tauben fliegen aus, sie fliegen in die Gerste!“ Derjenige, welcher sich die Gerste erwählt hatte, antwortet: „Nein, in die Gerste nicht, sondern in die Bohnen!“ Auf diese Weise werden die Tauben von einem zum andern geschickt. Wer nicht schnell antwortet oder etwas nennt, das unter den Spielenden gar nicht vorhanden ist, gibt ein Pfand.

Mutter Sarah.

Ein Mitspieler, die Mutter Sarah vorstellend, setzt sich auf einen Stuhl, die andern ordnen sich im Halbkreise um diese. Sie treten einzeln der Reihe nach an die Sarah heran, fassen sie beim Kinn, Haare, oder Ohre und sprechen: „Mutter Sarah, ich zupfe dich beim Kinn, (runden) (krummen Nase) wenn du wirst lachen, werde ich mich an deine Stelle machen!“ Gelingt es einem Mitspielenden, dieselbe zum Lachen zu reizen, so wechseln beide ihre Plätze.

Ein Schifflein kommt gefahren.

Sämtliche Personen sitzen im Kreise auf Stühlen. Einer, der das Spiel beginnt, sagt zu seinem linken Nachbar: Ein Schifflein kommt gefahren; der Nachbar fragt: Womit? Der eine antwortet: Mit Knöpfen. Die Antwort ist richtig, wenn er einen solchen Gegenstand nennt, den er bei sich trägt und mit einem Finger, was kaum zu merken sein muß, berührt. Jetzt fragt der zweite Spieler in derselben Weise seinen Nachbar zur Linken. Wer einen Fehler macht, gibt ein Pfand. Am besten ist es, wenn zunächst nur zwei der Spieler den Kniff bei diesem Spiele wissen; bis auch alle übrigen die richtige Antwort erkannt haben, werden schon Pfänder genug ausgegeben sein.

Das sitzende Barspiel.

Die Spielgesellschaft teilt sich in zwei gleiche Parteien, die auf beiden Seiten des Zimmers auf Stühlen sitzen. Jede Reihe stellt ein feindliches Lager vor; jede Partei wählt sich einen Vorkämpfer, der aber nicht sitzt, sondern etwas vor der Linie steht. Es kann auch jede Partei mehrere Vorkämpfer wählen. Der eine Vorkämpfer eröffnet das Gefecht dadurch, daß er ein Flöckchen Baumwolle oder Watte gegen das feindliche Lager bläst. Der andere Vorkämpfer thut nun sein Möglichstes, um dieses Flöckchen

mit seinem Atem zurückzutreiben. Das Flöckchen, welches nach allen Kräften vor und rückwärts getrieben wird, fällt bald in ein Lager nieder, und der Vorkämpfer desselben wird zum Gefangenen gemacht und bekommt eine besondere Stelle, das Hauptquartier angewiesen, wo er sich ausruhen kann. Für den Gefangenen wird ein neuer Vorkämpfer gewählt. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Personen einer Partei zu Gefangenen gemacht worden sind. Diejenige Partei, welche die meisten Gefangenen gemacht hat, hat gesiegt und besitzt das Recht, die ihr von dem Feinde abgenommenen Gefangenen ohne Lösegeld zurückzufordern. Die besiegte Partei muß zur Strafe unter die angefaßten Arme der Sieger hindurchkriechen.

Das Seufzerspiel.

Der Spielleiter sagt der Spielgesellschaft: Ihr lieben Leut', es ist jetzt nicht an der Zeit, seine Traurigkeit zu verbergen, denn sie wird dadurch noch schlimmer; es ist euch deshalb erlaubt, jetzt zu seufzen. Ist dies von allen ausgeführt, so fragt der erste: Warum habt ihr geseufzt? Die Mitspielenden antworten der Reihe nach, in den wunderlichsten Antworten.

Watteblasen.

Die Spieler setzen sich an einen runden Tisch. In die Mitte wird ein Stückchen Watte gelegt und durch Blasen mit dem Munde in die Höhe getrieben, jeder Spieler ist nun auch bemüht, diese von sich wegzublasen. Derjenige, an welchem sie hängen bleibt, gibt ein Pfand.

Stimmen erraten.

Das Spiel beginnt damit, daß einer der Spielgesellschaft außen vor die Stubenthür geht, (während alle übrigen sich ruhig verhalten). Ein anderer Spieler im Zimmer tritt an die Thür und ruft ein dreisilbiges Wort, dies kann er mit verstellter Stimme zum Ausdruck bringen. Der Draußenstehende muß nun raten, wer gerufen hat. Wird der Rufer erraten, so tritt dieser vor die Thür; wird er nicht erraten, so tritt der folgende Spieler an die Thür und ruft ein Wort. Errät der Draußenstehende keinen, so wird er tüchtig ausgelacht, oder gibt beim drittenmal ein Pfand.

Blindekuh, ich führe dich.

Einer der Mitspielenden ist Blindekuh; diesem werden die Augen verbunden und von einem andern Spieler, dem Führer,

ausgeführt. Der Führer spricht: Blindekuh, ich führe dich. Diese antwortet: Wohin? Antwort: Ins Nachbarhaus. Frage: Was soll ich dort? Antwort: Milchsuppe essen. Frage: Ich habe ja gar keinen Löffel. Antwort: Geh', such dir einen. Der Führer läßt sie jetzt los und die Blindekuh sucht nun einen einzufangen. Wer von der Blindekuh gegriffen wird, tritt an deren Stelle. Vor dem Anstoßen wird die Blindekuh durch „es brennt!" gewarnt. Es ist trotzdem doch die größte Vorsicht geboten.

Die sitzende Blindekuh.

Die Spielgesellschaft sitzt im Kreise auf Stühlen. Einem Spieler werden die Augen verbunden, dieser stellt die Blindekuh vor und tritt in die Mitte des Kreises. Die übrigen Personen wechseln schnell noch ihre Plätze, worauf sich die Blindekuh dem Kreise nähert. Sie darf sich einem Spieler auf den Schoß setzen. Durch Befühlen der Kleider, durch das ausbrechende Lachen u. s. w. sucht sie die betreffende Person zu erraten. Nennt sie den richtigen Namen, so wird sie von dem Erratenen abgelöst; ist der Name falsch, so klatscht die Spielgesellschaft in die Hände, und die Blindekuh begibt sich zu einer andern Person.

Wie, wo, warum?

Die Mitspielenden sitzen in einer Reihe. Während nun einer von ihnen hinausgeht und sich vor die Thür stellt, verabreden die Übrigen sich über ein bekanntes, kurzes Dingwort, welches jener erraten soll. Ist ein solches bestimmt, so wird der Draußenstehende hereingerufen, und er fragt nun jeden der Reihe nach: Wie lieben sie es? Diese Frage muß mit einer Eigenschaft beantwortet werden. Helfen die hierauf erhaltenen Antworten dem Erratenden noch nicht zu dem gesuchten Wort, so stellt er die zweite Frage: Wo lieben sie es? Genügt diese auch noch nicht, so stellt er die dritte Frage: Warum lieben sie es? Derjenige, nach dessen Antwort der Ratende das gewählte Wort nennt, muß nun hinaus und ein Wort erraten. Wer keine Antwort geben kann, muß ein Pfand bezahlen; ebenfalls derjenige, der hinausgehen muß.

Das Advokatenspiel.

Einer aus der Spielgesellschaft wendet sich bald an diese, bald an jene Person mit einer Frage oder Bemerkung. Die gefragte Person darf selbst nicht antworten, sondern stets ihr Nachbar zur Linken; thut sie es doch, so bezahlt sie ein Pfand. Unterläßt es der Nachbar, so bezahlt dieser ein Pfand; ebenfalls sind die Antworten mit „Ja" oder „Nein" verboten.

Warum und weil.

Jeder Spieler sagt zu seinem Nachbar zur Rechten einen Satz ins Ohr, welcher mit Warum anfängt. Der erste Spieler, welcher begann, sagt nun seinem Nachbar zur Linken einen Satz, der mit Weil beginnt. Auch kann ein einzelner Spieler herumgehen und stets mit Warum fragen. Nachdem nun jeder zwei Sätze empfangen hat, werden dieselben zum besten gegeben; es werden die wunderlichsten Zusammenstellungen vorkommen. Ich esse gern Reisbrei, weil ich dünn bin. Das Spiel ist interessant.

Die Parole.

Einer von den Spielern entfernt sich; dieser muß dann das Wort erraten, das die andern gemeinschaftlich verabredet haben. Jeder muß ihm nun eine Eigenschaft des betreffenden Wortes sagen. Derjenige, bei welchem das Wort gefunden ist, muß ihn ablösen.

Die Bestimmung nach A, B, C.

Ein Mitglied der Gesellschaft fragt seinen Nachbar zur Linken nach der Reihe des Alphabets irgend etwas, und dieser antwortet mit Benutzung desselben Anfangsbuchstaben. B. Wenn ich ein Apfel wäre, wozu würden Sie mich bestimmen? Zum Aufessen, oder zum Abpflücken, oder etwas dem Ähnliches. Dieser zweite Spieler müßte jetzt sich zu seinem Nachbar, also zu dem dritten, wenden mit einer neuen Frage, z. B. Wenn ich eine Blume wäre, wozu würden Sie mich bestimmen? Zum Bouquet.

Amors Wanderung.

Die Personen dieses Spieles sitzen im Kreise. Jeder sagt zu seinem Nachbar: Amor kommt! Der Nachbar sagt hierauf: Wie kommt er? Die Antwort kann sein ein Wort mit a. Es kann auch ausgemacht werden, daß jeder ein Wort mit a zur Antwort geben muß. Bei einer großen Zahl von Spielern wird man Wörter erlauben mit a, mit b und f. Statt der Reihe nach, kann man auch außer der Reihe fragen, bei jeder Frage dem Mitspieler ein Taschentuch zuwerfen und die Wörter beliebig nennen.

Die Reimreihe.

Jeder von den Spielern erhält einen Streifen Papier und schreibt auf denselben zwei Wörter, die sich reimen, z. B. Haus,

Maus u. s. w. Die Zettel werden dann in einen Hut gelegt und untereinandergeschüttelt; jeder muß dann einen Zettel ziehen und die beiden betreffenden Wörter zu einem Reime verbinden,

z. B. Aus dem großen Haus
lief eine kleine Maus.

Die Papierstreifen werden abermals gesammelt und dann vorgelesen.

1. Reimspiel.

Die Spielgesellschaft setzt sich um einen Tisch; einer schreibt auf ein Blatt Papier ein beliebiges Wort, auf welches sich viele andere reimen lassen, gibt es dann mit einem ausgesprochenen Gedanken, der mit dem gegebenen Worte schließt, verdeckt seinem Nachbar. Dieser spricht oder schreibt nun eine auf diese sich wieder reimende Zeile, und so geht es in der Reihe herum. Wer keinen Reim weiß, zahlt ein Pfand und gibt ein neues Reimwort an.

B. Das Wort „Haus."

Ich komme von zu Haus,
Es ist jetzt mit mir aus,
Warum kamst du hinaus,
Ich sah da eine Maus, u. s. w.

2. Reimspiel.

Jeder Spieler hat einen Bleistift und einen Streifen Papier. Jeder schreibt nun oben auf denselben eine Verszeile, knickt den Streifen weit genug um und schreibt dazu noch ein Wort, welches sich mit dem Schlußwort seiner Verszeile reimt. Die Papier-Streifen werden nun getauscht und alle machen zu dem auf ihrem neuen Blatt stehenden Reimwort die entsprechende Verszeile mit anderem Reimworte, biegen es um, und das Spiel geht weiter, wie beim erstenmal. Die Reimverse kommen dann hernach zum Vorlesen.

Blumenreimspiel.

Jeder der Spielgenossen zieht einen Zettel, auf einem jeden derselben steht ein Blumenname. Die Aufgabe jeder Person ist, auf die betreffende Blume einen zwei- oder mehrzeiligen Reim zu machen. Diese Zettel werden nach Fertigstellung der Reime eingesammelt und vorgelesen, z. B.

Veilchen im Verborgenen blüht,
Ein jeder liebt ein zart Gemüt.

Die vier Wortklassen.

Einer der Mitspielenden nimmt einen Bogen Papier, legt ihn auf den Tisch und teilt Rubriken auf dem Blatte ab. In die erste Rubrik werden die Namen der Spieler der Reihe nach verzeichnet, in die zweite wird ein Eigenschaftswort gesetzt, in die dritte ein Hauptwort, in die vierte ein Umstands- oder Eigenschaftswort und in die fünfte ein Zeitwort. Jedes Mitglied muß nun zuerst ein Eigenschaftswort nennen, welches in die zweite Rubrik eingetragen wird. Darauf nennt jeder der Mitspielenden in der umgekehrten Reihenfolge ein Hauptwort, welches in die dritte Rubrik eingetragen wird, dann ein Umstandswort und Zeitwort für die folgenden Rubriken.

Nachdem das Verzeichnis fertig ist, liest der Spielleiter dasselbe vor und bringt jedes Beispiel mit der betreffenden Person in Verbindung.

Beispiel.

Herr N.N.|schön|Bart|glücklich|versetzt.|

(Herr N. N. hat seinen schönen Bart glücklich versetzt.)

Dieses Spiel bietet ganz besonders Unterhaltung.

Blumenraten.

Einer von den Mitspielern, der Blumenfreund, wählt sich irgend eine (bestimmte) Blume, deren Namen er keinem sagen darf. Jedem Spieler gibt er nun der Reihe nach eine Eigenschaft an, woraus die einzelnen (aber nicht aus der Reihe) diese Blume erraten. Wer sie errät, wird Blumenfreund und stellt seinerseits eine neue Aufgabe. Auch kann das Spiel in der Form gespielt werden, daß einer der Spieler, welcher sich auf kurze Zeit entfernt, eine Blume, welche sich sämtliche Spieler gemeinschaftlich ausgewählt haben, erraten muß.

Namen-Reimspiel.

Jeder der Mitspielenden gibt sich einen beliebigen Namen, den er für sich behält. Der erste Spieler, der zu beginnen hat, sagt laut zu seinem Nachbar: Ich heiße Peter Habenichts. Hierauf muß derselbe einen Reim machen. Z. B. Mach nur einen guten Witz. Der zweite Spieler wendet sich nun zum dritten und sagt ihm seinen Namen. So geht das Spiel weiter. Wer keinen Reim auf den gewählten Namen weiß, gibt ein Pfand; kann aber der betreffende Spieler, auf dessen Namen gereimt werden sollte, nicht selbst einen passenden Reim sagen, so bezahlt er ebenfalls ein Pfand.

Kaufmann aus Paris.

Die Spielgesellschaft sitzt auf Stühlen. Einer von den Mitspielern stellt den Kaufmann vor. Er geht der Reihe nach zu jedem Spieler hin und spricht: Es kommt ein Kaufmann aus Paris, hab' wunderschöne Sachen, verbiete „Ja" und „Nein" zu sagen und auch das dumme Lachen. Schwarz und weiß ist verboten, was wünschen sie von meinen Sachen? Die Mitspieler dürfen nichts sagen und auch nicht lachen. Geschieht dies, so muß der betreffende Spieler ein Pfand geben, und der Kaufmann geht zum folgenden. Nur mit Kopfnicken und Kopfschütteln darf geantwortet werden. Die Aufgabe des Kaufmanns ist, den betreffenden Spieler, dem er Sachen verkaufen will, durch seine Gebärden ans Lachen zu bringen.

Nachsprechen schwerer Sätze.

1. In der Reihe herum wird von jedem der Gesellschaft gesagt: Der Herr, der schickt den Jockel aus, er soll den Hafer schneiden; der Jockel schneid't den Hafer nicht und kommt auch nicht nach Hause.

Das zweitemal wird folgendes gesagt:

Da schickt der Herr den Pudel aus, er soll den Jockel beißen, der Pudel beißt den Jockel nicht, der Jockel schneid't den Hafer nicht und kommt auch nicht nach Hause.

Das drittemal:

Da schickt der Herr den Prügel aus, er soll den Pudel prügeln; der Prügel prügelt den Pudel nicht, der Pudel beißt den Jockel nicht u. s. w.

Das viertemal:

Da schickt der Herr das Feuer aus, es soll den Prügel brennen; das Feuer brennt den Prügel nicht, der Prügel prügelt den Pudel nicht u. s. w.

Das fünftemal:

Da schickt der Herr das Wasser aus, es soll das Feuer löschen; das Wasser löscht das Feuer nicht, das Feuer brennt den Prügel nicht u. s. w.

Das sechstemal:

Da schickt der Herr den Ochsen aus, er soll das Wasser saufen. Der Ochs, der sauft das Wasser nicht, das Wasser löscht das Feuer nicht u. s. w.

Das siebentemal:

Da schickt der Herr den Fleischer (Metzger) aus, er soll den Ochsen schlachten; der Metzger schlachtet den Ochsen nicht, der Ochs, der säuft das Wasser nicht u. s. w.

Das achtemal:

Da geht der Herr nun selber hinaus; da will der Metzger den Ochsen schlachten, da will der Ochs das Wasser saufen, da will das Wasser das Feuer löschen, da will das Feuer den Prügel brennen, da will der Prügel den Pudel prügeln, da will der Pudel den Jockel beißen, da schneid't der Jockel den Hafer und kommt nach Haus.

Wer beim Hersagen einen Fehler begeht, der gibt ein Pfand.

2. Beispiel.

Das erstemal:

Wo ist der Schlüssel vom Hafersack, wo's Pferd draus fraß, wo der Mann drauf saß;

Das zweitemal:

Wo ist der Schlüssel vom Hafersack, wo's Pferd draus fraß, wo der Mann drauf saß, der die Peitsche trug und den Hund ins Korn jug.

Das drittemal:

Wo ist der Schlüssel vom Hafersack, wo's Pferd draus fraß, wo der Mann drauf saß, der die Peitsche trug und den Hund ins Korn jug; wenns regnet, wird's naß, wenns friert, ist's glatt.

Das viertemal:

Wo ist der Schlüssel vom Hafersack, wo's Pferd draus fraß, wo der Mann drauf saß, der die Peitsche trug und den Hund ins Korn jug; wenns regnet, wird's naß, wenns friert, ist's glatt. Es schwammen drei Enten den Bach hinab, die erste hieß Frau Mäsch, die zweite hieß Frau Päsch.

Das fünftemal:

Wo ist der Schlüssel vom Hafersack, wo's Pferd draus fraß, wo der Mann drauf saß, der die Peitsche trug und den Hund ins Korn jug; wenns regnet, wird's naß, wenns friert, ist's glatt; es schwammen drei Enten den Bach hinab, die erste hieß Frau Mäsch, die zweite hieß Frau Päsch, die dritte hieß Frau Tripptrapptrippeldinäsch. (Hinzufügen läßt sich noch: Frau Mäsch sagt zur Frau Päsch: Was hat die Frau Tripptrapptrippeldinäsch eine dicke Näs.

3. Beispiel.

Wer nichts weiß und weiß, daß er nichts weiß, weiß vielmehr als der, der nichts weiß und weiß nicht, daß er nichts weiß.

Das Fragestellen mit Nummerkärtchen.

Es werden gleich große Kärtchen geschnitten und dieselben mit Nummern versehen. Diese folgen der Reihe nach von 1 an. Die Zahl der Kärtchen, sowie auch die Höhe der Nummern richtet sich nach der Spielerzahl. Das Spiel muß jedoch zwei Partien gleiche Kärtchen haben. Angenommen, es gehörten zu diesem Spiele 8 Personen, so genügten schon 24 Nummerkärtchen; jedoch muß die Zahl derselben die doppelte sein. 24 Kärtchen werden nun unter die Personen gleichmäßig (aber gemischt) verteilt, so daß jeder also 3 Kärtchen bekommt, welche so in der Hand gehalten werden, daß kein Spieler hineinsehen kann. Die andern 24 Nummerkärtchen werden ausgebreitet offen auf den Tisch gelegt. A beginnt das Spiel, nimmt eine von den Kärtchen, welche auf dem Tische liegen, jedoch nicht diejenige Nummer, die er selber schon hat. Jetzt beim Aufnehmen des Kärtchens stellt er eine Frage, z. B.: Wer ißt gern Reisbrei? Nachdem die Frage durch Abgeben des gleichen Nummerkärtchens beantwortet ist, darf nun derjenige Spieler ein Kärtchen aufnehmen, der das gleiche Nummerkärtchen besaß. Die gleichen Kärtchen werden jedesmal zurückgelegt. Das Spiel ist zu Ende, wenn sämtliche Kärtchen aufgenommen sind; es bereitet in einer Gesellschaft freudige Unterhaltung.

Rätselaufgeben.

Beantwortung von Scherzfragen. Auch diese geben Unterhaltung in der Gesellschaft. Da es genug Rätselbücher gibt und auch fast jeder ein oder mehrere Rätsel zu nennen weiß, so ist es nicht nötig, hier sehr viele anzuführen.

Wohin fliegt ein Rabe, wenn er ein Jahr alt ist? (2te.)
Was für Steine gibt es im Bodensee am meisten? (nasse.)
In welchem Monat essen die Bauern am wenigsten? (Februar, 28 Tage.)
Wie viele Eier kann man nüchtern essen?
Je mehr man davonthut, desto größer wird es? (Grube.)
Was steht zwischen Berg und Thal?
Wodurch unterscheidet sich der Weise von dem Dummen? (Verstand.)
Was hat einen Anfang und kein Ende? (Seele.)
Welches ist das stärkste Getränk? (Wasser, treibt Mühlen.)
Welches ist der schwerste Stab? (Bettelstab.)
Wie können alle Gäste im Zimmer das Licht sehen, nur der Wirt nicht? (Man stellt ihm dasselbe auf den Kopf.)

Was kann unter freiem Himmel von der Sonne nicht beschienen werden? (Schatten.)
Wie heißt das Weibchen des Papagei? (Mamagei.)
Nach welchen Bergen sehnt sich der Reisende? (Herberge.)
Welcher Rat ist der beste? (Vorrat.)
Im Frühling blühe ich, im Sommer kühl ich dich, im Herbst ernähr' ich dich, im Winter wärm ich dich? (Baum.)
Was ist braun oder schwarz und wird doch weiß von sich selbst? (Haar.)
Ich bin am dunkelsten, wenn es am hellsten ist, am kühlsten, wenn es am wärmsten ist, am wärmsten, wenn es am kältesten ist? (Keller.)
Wann thun dem Hasen die Zähne weh? (Wenn der Hund ihn beißt.)
Welche Straße hat keine Steine? (Milchstr., Wasserstr.)
Was ist das für ein Sommer, wenn es kein Heu gibt? (Heuloser Sommer.)
Auf welcher Seite hat der Fuchs die meisten Haare? (Auf der äußeren.)
Welcher König kann sein Reich am besten flicken? (Schwedenkönig, denn hier wohnen die Lappen.)
Welches ist der längste Tag in der Woche? (Donnerstag.)
Welche Ähnlichkeit ist zwischen dem Esel und dem Tage? (Beide werden grau geboren.)
Welcher Fuß ist der gefährlichste und welcher der beschwerlichste? (Kriegsfuß, Steuerfuß.)
In aller Welt bin ich allein, war gestern, werde morgen sein? (Heute.)
Aus der Erde stammend, kleid' ich jedermann, Kaiser, König, wie den Bettelmann? (Leinwand.)
Was ist am Menschen das beste, das schlimmste? (Zunge.)
Es kommt vom Leben, hat kein Leben, und kann doch jedem Antwort geben? (Feder.)
Wann handelt der Dumme gescheit? (Wenn er schweigt.)
Wer geht bei sechs Beinen, und doch nur auf vieren? (Reiter.)
Erzeugt hat mich der Wald, ich mache rein das Haus, beginn ich mein Geschäft, so weicht mir alles aus? (Besen.)
Welches sind die längsten Nächte? (Welche den kürzesten Tag haben.)
Um welche Zeit ist dem Bauer die Zeit am längsten? (Um Johannis, dann sind die Tage am längsten.)
Was ist gerad und doch ungerad? (5 Finger, wenn man sie streckt, sind sie gerade.)

Welche Ähnlichkeit ist zwischen einem Advokaten und einem Wagenrade? (Beide schmieren.)

Eins sind wir zwei, doch wenn wir uns zusammenfügen, entzweien wir alles, was wir kriegen? (Schere.)

Welche Krämer zahlen auf den Messen kein Standgeld? (Welche Maulaffen feil haben.)

Im Winter warm, im Sommer kalt, im Frühling arm, im Herbste reich? (Keller.)

Vier Schwestern laufen fort und können sich nicht weilen, doch keine selbsten kann die andern übereilen, sie gehen einen Weg, doch siehet jedermann, daß keine dieser vier die andern rühren kann? (Räder am Wagen.)

Welche Speise kann man nicht essen? (Glockenspeise.)

Welche Leute lassen alles über sich und unter sich gehen und sind doch gesund? (Die, welche im mittleren Stocke wohnen.)

Welche Sohlen halten am längsten? (Fußsohlen.)

Was ist das, wenn einer sich ins Knie beißt? (Kniebiß.)

Warum kann ein Mann, welcher eine Frau sucht, nie ein Sklave sein? (Weil er ein Freier ist.)

In welcher Gegend ist es am ungesundesten? (Zwischen Zug und Schwytz.)

Was gehört zu einem gut gearbeiteten Stiefel? (Der andere.)

Welche Kinder sahen ihren Vater taufen? (Pfarrerskinder.)

Welcher Handelsmann schlägt am wenigsten auf seine Ware? (Der Glashändler.)

In welche Gläser ist am besten einschenken? (Leere.)

Ein Blinder sah einen Hasen laufen, ein Lahmer sprang ihm nach und ein Nackter steckte ihn in den Sack, was ist das? (Lüge.)

Was ist ein Freund? (Eine Seele in zwei Körpern.)

Welcher Unterschied ist zwischen einer Magd und einem Reisenden? (Kehrt aus, kehrt ein.)

Welche Tracht ist gegenwärtig die verbreitetste? (Zwietracht.)

Welche Tracht ist die seltenste? (Eintracht.)

Welche Tracht ist für unsere Jugend am besten? (Tracht Prügel.)

Welche Ähnlichkeit ist zwischen einem Prahler und einem Blasebalg? (Beide sind Windbeutel.)

Wer ist der schnellste Maler? (Spiegel.)

Was ist fertig und wird doch täglich gemacht? (Bett.)

Welche Leute thun nichts als hauen und stechen und bleiben unbestraft? (Metzger, Fleischer.)

Was enthält Feuer, Wasser und Erde, nur die Luft nicht? (e, r.)

Warum schließt der Hahn die Augen, wenn er kräht? (Weil er es auswendig weiß.)
Welcher Peter macht in der Welt den größten Lärm? (Trompeter.)
Zuerst weiß wie Schnee, dann grün wie Klee, dann rot wie Blut, schmeckt allen Kindern gut? (Kirsche.)
Welche Zeit benutzt sogar der Faule? (Mahlzeit.)
Welches sind auf der Welt die schlechtesten Schützen? (Abcschützen.)
Wann kann man bei einer Wurst unterscheiden, welcher Teil der hintere oder vordere ist? (Wenn man sie über die Achsel hängt.)
Welcher Vogel besteht aus zwei Buchstaben? (Ente.)
Hat man ihn, so ist er unangenehm, hat man ihn nicht, so ist man auch nicht zufrieden? (Hunger.)
Oben spitz und unten breit, durch und durch voll Süßigkeit? (Zuckerhut.)
Welches Tier ist dem Wolfe am ähnlichsten? (Wölfin.)
Warum sieht der Hase um sich, wenn ihn der Jäger verfolgt? (Weil er hinten keine Augen hat.)
Wenn neun Sperlinge auf einem Dache sitzen und man schießt einen davon herunter, wieviel bleiben dann noch sitzen? (Keiner.)
Wann ist ein Fuchs ein Fuchs? (Wenn er allein ist.)
Welches ist der höflichste Fisch? (Bückling.)
Welche Leute haben die meiste Fassungskraft? (Diebe.)
Welche Kunst ist die geschmackvollste? (Kochkunst.)
Kennst du mich nicht, so ärgert es dich, und kennst du mich, sogleich verschmähst du mich? (Rätsel.)
Warum sind die Diebe oft klüger als die Ärzte? (Wenn sie weggehen, so wissen sie, was den Leuten fehlt.)
Welche Zahl kann nur mit Buchstaben geschrieben werden? (Rübezahl.)
Welche Schuhe laufen sich nicht ab? (Handschuhe.)
Warum kann es nie zwei Tage hintereinander regnen? (Weil die Nacht dazwischen ist.)
Was brennt und verbrennt doch nicht? (Brennessel.)
Welcher Mantel entflieht, wenn man nach ihm greift? (Trauermantel.)
Welcher Ring ist nicht rund? (Hering.)
Wohin geht man, wenn man 6 Jahre alt ist? (7. Jahr.)
Drei Fleischer schlachten eine Kuh und jeder bekommt den Kopf, wie geht das zu? (Einer von ihnen heißt Jeder.)
Welcher von beiden bricht eher das Bein, derjenige, welcher von einem Tische fällt, oder derjenige, welcher von einem Kirchturme fällt? (Der Tisch.)

Welche Aehnlichkeit hat Hannover mit einem Jagdhunde? (Beide liegen an der Leine.)

Welches ist der reinlichste Vogel? (Hahn, denn er hat einen Kamm bei sich.)

Jemand erzählt einem andern, daß er sechs Töchter und jede einen Bruder habe, wie viel Kinder hat er? (7.)

Was hat ein Buch mit einem Baume gemeinsam? (Blätter.)

Welche Krankheit hat noch in keinem Lande geherrscht? (Seekrankheit.)

Ein Sperling frißt eher einen Scheffel Hafer als ein Pferd, wie geht das zu? (Sperling kann nie ein Pferd fressen.)

Wo wird Heu gemäht? (Nirgends, nur Gras.)

Welches ist der frostigste Fürst? (Bischof von Ungarn, denn er wohnt in Ofen.)

Welches ist der Unterschied zwischen Frau und Madam? (Frau ist nur von vorn, Madam von vorn und hinten zu lesen.)

Welcher Unterschied ist zwischen einer Kruppschen Kanone und einer roten Nase? (Jene kommt von Essen, diese meistens vom Trinken.)

Das erste ist ein Hund, das zweite ein Junge, das ganze aber kein Hundjunge, sondern etwas viel Schlimmeres, was nämlich? (Spitzbube.)

Ein Mädchen treibt ihre Gänse auf die Weide, eine läuft vor zweien, eine zwischen zweien und eine hinter zweien, wieviel Gänse waren es? (drei.)

Zwei Väter und zwei Söhne schossen drei Hasen und doch brachte ein jeder einen Hasen mit nach Hause, wie ist dies möglich? (Es waren Großvater, Vater und Sohn.)

Schreibe 90 mit 4 Ziffern! (89 9/9.)

Was bedeutet ee? (Ehepaar.)

Was bedeutet Wc! (Große Weh' am kleinen Zeh.)

Welcher Unterschied ist zwischen Bismarck und einer Wäscherin? (Jener ein Mann, dieses ein Weib.)

Welcher Unterschied ist zwischen Schneider und Großsprecher? (Jener schneidet zu, dieser schneidet auf.)

Welche Ähnlichkeit ist zwischen Barbier und Wäscherin? (Beide seifen ein.)

Ich weiß ein Ställchen, mit weißen Gesellchen, es regnet nicht drein, es schneit nicht hinein und ist doch alleweil naß; was ist das? (Mund mit den Zähnen.)

Pfänderauslösungen.

Für Kinder und Erwachsene.

1. Ein Lied singen.
2. Allen Anwesenden einen guten Rat geben?
3. Drei Fragen beantworten mit Ja und Nein.
4. Ein Gedicht hersagen.
5. Ein Rätsel aufgeben.
6. Eine kurze Geschichte erzählen.
7. Sich, ohne die Hände zu gebrauchen, auf den Boden setzen und wieder aufstehen.
8. Jedem etwas wünschen.
9. Dreimal hin und her hüpfen durchs ganze Zimmer.
10. Drei große Städte nennen.
11. Ein Tier beschreiben.
12 Tonleiter singen.
13. Eine Melodie vorpfeifen, ohne zu lachen.
14. Einen Blumenstrauß winden.

B. Nur für Erwachsene passend.

15. Einen Witz zum besten geben.
16. Einen Reim über eine Person schmieden.
17. Briefbote vorstellen. Der betreffende Spieler geht aus dem Zimmer und wartet hinter der Thür solange, bis herein! gerufen wird und bleibt an der Thür stehen. Die Gesellschaft fragt nun: Wer ist da? Antw.: Der Briefbote. Was will er denn? Ein Briefchen bringen. Frage: Was für ein Siegel trägt der Brief? Der Briefbote gibt nun eine Farbe an, wie rot, schwarz oder eine andere. Die Spielgesellschaft hat aber vorher unter sich verabredet, welche Person rotes, schwarzes u. s. w., Siegel trägt. Gibt der Briefbote z. B. rot an, so bekommt diejenige Dame, die ein rotes Band bei sich trägt, oder es kann auch ein Herr mit roter Kravatte sein, 3 Schläge mit der flachen Hand von dem ersteren.
18. Schinkenschneiden. Der betreffende Spieler stellt sich frei hin und spricht: Schneide, schneide, Schinken, wen ich lieb hab', werd' ich winken. Derjenige, dem er nun winkt, stellt sich vor ihn und spricht dieselben Worte. Ist nun die Reihe in dieser Weise lang genug geworden, so wird ein kleiner Umzug gemacht, worauf nun jeder wieder seinen Platz einnimmt. Auch kann durch Händefassen sofort einen Kreis gebildet werden.
19. Beichten: Der betreffende Spieler, dem das Pfand gehört, geht hinaus, winkt darauf einen aus der Gesellschaft zu sich; diesem

sagt er nun leise ins Ohr, was er nachher ausführen will und tritt jetzt wieder an seinen Platz. Der Herausgerufene und noch draußen Stehende, winkt wieder einen Spieler aus der Gesellschaft heraus und sagt diesem ebenfalls, was er thun will. Ist so eine ziemliche Anzahl von Spielern dran gewesen, so wird von jeder Person das Bestimmte ausgeführt.

20. Polnisch Betteln: Der betreffende Spieler, dem das Pfand gehört, es sei z. B. ein Herr, nimmt eine Dame bei der Hand (oder am Arme) und geht der Reihe nach zu einem jeden Spieler aus der Gesellschaft. Kommt das Paar zu einem Herrn, so spricht die Dame: Ich bitt' um eine kleine Gabe, für mich und meinen Mann. Kommt aber das Paar zu einer Dame, so spricht der Herr: Ich bitt' um eine kleine Gabe, für mich und meine Frau. Im ersteren Falle hat der Herr der Dame etwas zu geben, z. B. eine Hand reichen, einen Pfennig geben u. dgl. Die Dame, (Frau) giebt das Empfangene ihrem Manne. Im zweiten Falle ist es gerade umgekehrt.

21. Kettenschmieden: Der betreffende Spieler, dem das Pfand gehört, stellt sich frei hin und spricht: Ich schmiede, schmiede Ketten, was fehlt noch dran? Er bekommt zur Antwort: Ein Glied. Jetzt winkt er einen zu sich, der sich durch Armschlingen mit ihm vereinigt. Dieser Spieler steht in entgegengesetzter Stellung und spricht dieselben Worte. Sobald die Kette lang genug ist, wird durch kräftiges Ziehen die Festigkeit probiert.

22. Wortraten: Der betreffende Spieler begibt sich aus dem Zimmer, solange bis herein gerufen wird. Die Spielgesellschaft bestimmt nun ein Wort, das er erraten soll. B. Rätsellösungen. Wären 20 Spieler vorhanden, so hätten die ersten 4 die Silbe „Rät“, die 4 folgenden die Silbe „sel“ u. s. w. nach der Melodie „Ich weiß nicht was soll . . .“ zusammen zu singen. Der Hereingerufene hat nun aus dem gemeinschaftlichen Gesang das Wort zu erraten. Das Wortraten bereitet große Freude.

Es dürfen bei der Austeilung der Pfänderlösungen keine albernen Sachen getrieben werden.